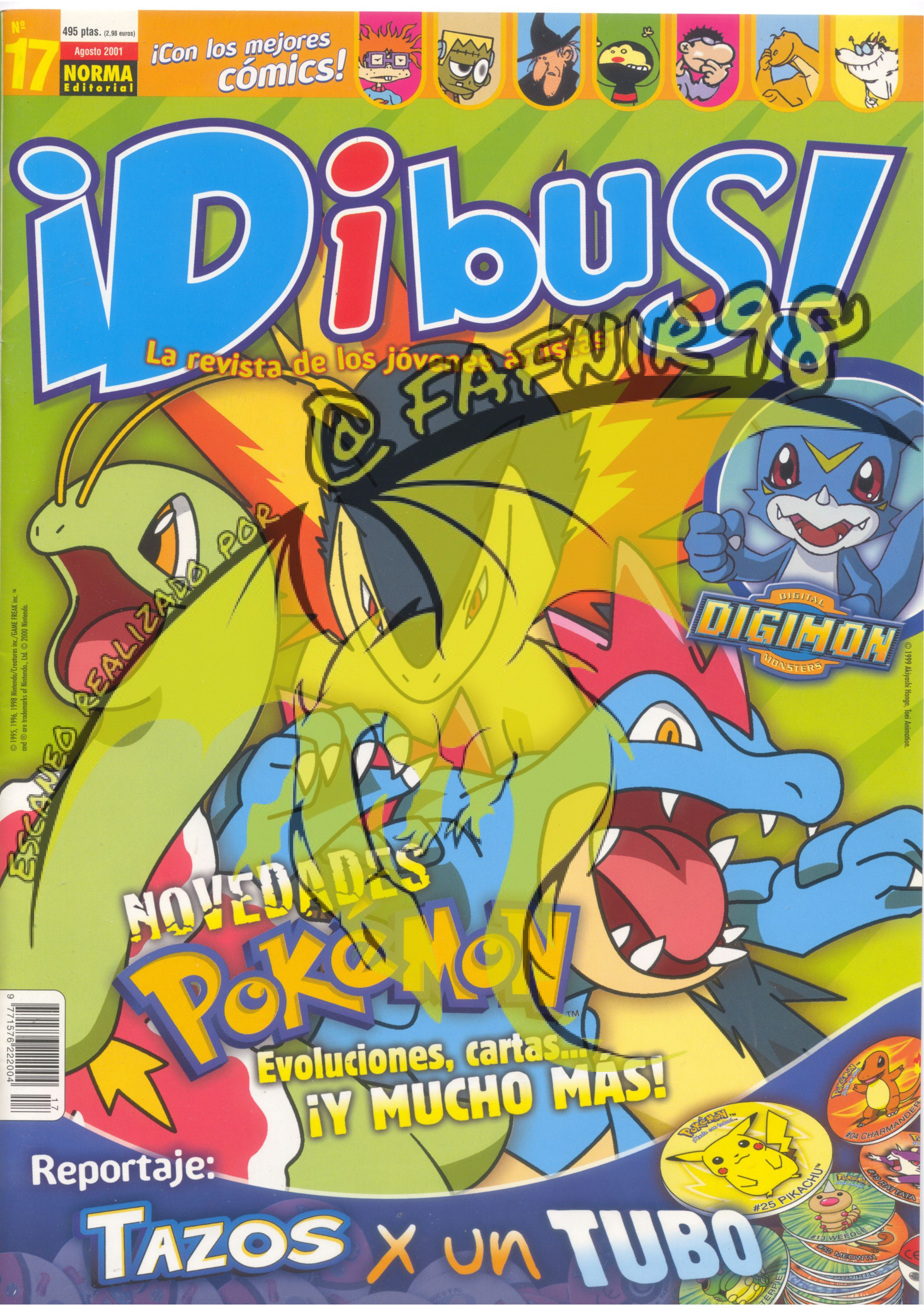


Nº 17
495 ptas. (2,98 euros)
Agosto 2001
NORMA Editorial
¡Con los mejores cómics!
¡Dibus!
La revista de los jóvenes artistas
ESCANEO REALIZADO POR @ FAFNIR98
DIGITAL DIGIMON MONSTERS
© 1999 Akiyoshi Hongo, Toei Animation.
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo., Ltd. © 2000 Nintendo.
NOVEDADES
POKéMON™
Evoluciones, cartas...
¡Y MUCHO MAS!
Reportaje:
TAZOS x un TUBO
#25 PIKACHU
#04 CHARMANDER
#13 WEEDLE
9 771576 222004 17


GRAN ESTRENO 13 DE JULIO
EL MAYOR CUENTO DE HADAS JAMÁS CONTADO.
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
BANDA SONORA DISPONIBLE EN DREAMWORKS RECORDS
incluye en exclusiva el nuevo single de BAHA MEN y canciones adicionales de eels, JASON WADE, RUFUS WAINWRIGHT, LESLIE CARTER, THE PROCLAIMERS Y SMASH MOUTH.
DOBLADA POR
CRUZ Y RAYA
SHREK
united international pictures
PDI DREAMWORKS
WWW.SHREK.COM
WWW.UIP.ES
Autorizada para todos los públicos
DREAMWORKS PICTURES
TM & © 2000 DREAMWORKS LLC

¡Dibus!
17

¡DIBUS! Nº17
Agosto 2001

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mayte Expósito, Mónica Frías, Samuel García, Jorge López Alba, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil.

Colaboradores: Nintendo [illegible] José Luis Ágreda, Álex R. Balma[illegible] (Escola JOSO cómic), Amadeu, Abel Carrasco, Eulàlia [illegible], Estudio Fénix, Álex Fito, Guillermo March, David Ra[illegible]ez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bern[illegible] Vergara, Enrique Vicente, Veroh.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.

Director Comercial: Jorge López Alba.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Mary Molina, Libertad Aguilera, Robert Falcó.

Directora de Marketing: Mayte Expósito.

Marketing Assistant: Mónica Frías.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem y Sybille Schellheimer.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: Marià Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Verónica Pérez, Samuel García, David Guerra y Manu Ansemil.

Internet: Martín Garcés.

Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll.

Departamento Comercial: Mar Rodríguez, Eva García, [illegible] Martín y [illegible] Burgués.

Venta por correo: [illegible] Costas.

Distribución: [illegible] Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Jose[illegible] Blaya.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad

Directora de Marketing:
Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Marketing Assistant:
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36
marketing@norma-ed.es

Solicitado el control OJD

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52767-2000

NORMA Editorial
www.norma-ed.es

BIENVENIDO

¡Menudo calor, dibucolegas! ¿Ya tenéis preparadas las chancletas y la toalla? ¡Pues al agua patos! Sea en la piscina, en la playa o incluso en la bañera, un buen chapuzón lo cura todo. Despues ya puedes leer tranquilamente tu **¡Dibus!** y luego, si te apetece, te puedes poner a dibujar un ratito siguiendo los consejos de nuestras secciones.
Abrimos este número con un reportaje de lo más veraniego: los parques temáticos. Todavía estás a tiempo de visitar alguno de ellos si aún no lo has hecho. Y si este año no puede ser... ¡pues quizá el próximo sí! **Port Aventura**, **Terra Mítica**, **Disneyland París**... son todos la mar de chulos. También te hablamos del fenómeno de los tazos y los *mad caps*. Y también del euro, que cada vez está más cerca, con **Los García**, la simpática familia de plastelina que vemos en los anuncios de la tele. Para ponerle la guinda a este número de verano estrenamos una nueva sección, **Fantasy**, en la que os hablaremos de pelis, libros, mitos y leyendas. ¡Corred a la página 32!

SUMARIO:

SECCIÓN NUEVA: FANTASY



pág. 32

El calor no nos impide estrenar una nueva sección como ésta, dibucolega, en la que os presentamos mitos y leyendas. **Harry Potter**, **El Señor de los Anillos**, **El planeta de los simios**...

La tira de Dibu: Dibuartista











Los cómics de DIBUS

[[El Noticiero]]

¡DIBUS! En Mundo Pokémon 2001

Si vas a **Mundo Pokémon 2001**, dibucolega, allí nos encontrarás, esperándote para que dibujes tus personajes preferidos de tu serie predilecta. **Charizard, Celebi, Entei, Blissey, Totodile...** ¿A cuál dibujarás? Hemos preparado unas láminas especiales para que dibujes y colorees a gusto y, además, también habrá un concurso de dibujo. **Mundo Pokémon 2001** está en:

Parque de Atracciones de Madrid,
Casa de Campo, s/n
28011 Madrid

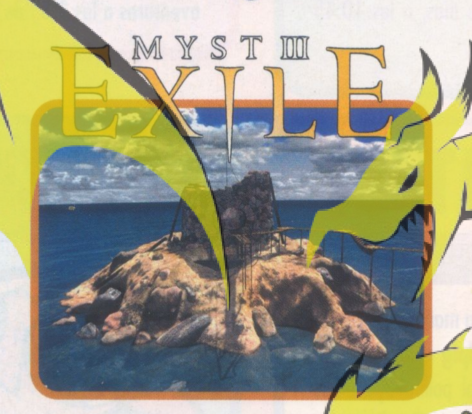
Como Perros y Gatos ¡Cuidado con tu mascota!

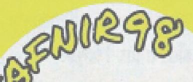


Esta peli, que se estrena en nuestras tierras el 17 de agosto, nos cuenta el porqué de la antigua enemistad entre perros y gatos. Los perros protegen a sus amos de los continuos "ataques" de los gatos. En esta ocasión, el líder gato actual, **Mr. Tinkles**, planea dominar el mundo. Para eso cuenta con la mejor tecnología y los mejores gatos. En el servicio secreto canino, un cachorro de Beagle, **Lou**, es el agente novato que sustituye a uno de los principales agentes de campo. ¿Cómo terminará esta insólita contienda?

En septiembre... Myst 3

Después de las vacaciones llega **Myst 3**, la tercera entrega del emocionante videojuego de fantasía con unos gráficos impresionantes. El juego ya es número uno en varias listas americanas. La banda sonora también tiene miga y dos de sus temas ya están escalando puestos en las listas. El argumento es lineal, es decir, continua el de los dos juegos anteriores y en el entorno 3D, el jugador tiene una vista completa de 360 grados, o sea, puede ver el paisaje al completo. Tienes más información en: **www.myst3.com**.





BREVES

Hacer los deberes on-line.

¿Cómo? ¿Hacer los deberes en Internet? Pues sí, el portal **www.saber-mas.com** apuesta por la enseñanza y el intercambio entre estudiantes de sus mutuos conocimientos. Y es que a la Red, cada vez se le encuentran más usos...

Osmosis Jones te cura el resfriado

¿Un estornudo? ¡No te preocupes! Tu sistema inmunitario enseguida se pone en marcha para evitar un posible y muy molesto resfriado. Entre sus agentes más destacados se encuentra Osmosis Jones, una célula la mar de inteligente que forma parte del cuerpo de Frank, al que intenta prevenir de toda posible infección o ataque por parte de los maliciosos virus que pululan por el aire. ¿Quieres saber más? **www.osmosisjones.warnerbros.com/**. Aterrizará en nuestros cines el 7 de septiembre.

La puerta del tiempo

Se está acabando la producción de la peli de animación que lleva este título. La acción sucede en nuestra capital, Madrid. Los protas son dos niños que revivirán la historia a través de una misteriosa puerta. Desde el tiempo de los romanos hasta ahora... Esperamos tener pronto más noticias.

Elfy

Se trata de otro proyecto de animación que se está realizando en nuestras tierras. El personaje principal es un dragón llamado **Elfy** que, junto a su mejor amigo, **Kevin** y un anciano dragón, **Ethelbert**, vivirán un puñado de aventuras en un entorno místico y medieval. Podría estrenarse las próximas Navidades. Continuaremos informando.



El Mando

...para que no te pierdas ni una serie

Si os aburrís soberanamente, coged vuestra ¡Dibus!, un vaso lleno de vuestro refresco preferido y el mando a distancia de la tele... ¡Empezad a hacer *zapping*! Tenéis diversión para rato.

ALIX

TVE-1

Es el año 50 a.C. El joven **Alix** regresa a la Galia después de asistir al saqueo del Palacio del Tesoro en Khomabad. Durante el viaje se enfrentará a un centurión romano que pertenece al ejército de **Marala**, pero es rescatado por **Toraya**. En su huida los dos son capturados por los romanos y llevados ante la guardia del gobernador de Rodas, **Honorus Gala**. Fines de semana por la mañana.

LA FAMILIA CRECE

La 2

Miki y **Yuu** continúan encontrando trabas en su relación... y es que tienen unos amigos de armas tomar. Con amigos como éstos, ¿quién quiere enemigos? Tardes, a las 17:30 aproximadamente.

POKÉMON

Canal Fox

Ash empieza a ganar medallas de la Liga Johto; lo que parecía imposible es ahora una feliz realidad. En su viaje captura a nuevos **Pokémon** que enriquecerán su equipo. Además de tener al fiel **Heracross** en sus filas, el rebelde **Chikorita** y el tímido **Cyndaquil** también se unen al grupo. Pronto lo harán **Totodile** y **Noctowl**, después de divertidas aventuras. Sigue a **Ash** todos los días, a las 10:45 de la mañana.

EL GUERRERO SAMURAI

Canal Plus

Con su espada de filo invertido, **Kenshin Himura**, más conocido como "**Battousai**", está dispuesto a defender sus ideales y a aquellos que le rodean. Emiten sus emocionantes aventuras a las 9:35 de la mañana.

101 DÁLMATAS

Tele 5

Los fines de semana por la mañana los cachorros **Lucky**, **Rolly** y **Cadpig** revolucionan la pequeña pantalla junto al pollito **Spot**. Sus padres, los dálmatas **Pongo** y **Perdita** y los demás cachorros forman un magnífico conjunto, perfecto para pasarlo bien.

LAS SUPERNENAS

Cartoon Network



Burbuja, **Cactus** y **Pétalo** resuelven todos los entuertos que se producen en la ciudad de Townsville, un auténtico imán para monstruos y villanos de todo tipo. Síguelas a las 16:40.

DINOZAURS

Antena 3

Hace 65 millones de años, unos alienígenas carroñeros, los **Dragozaurios**, invadieron la Tierra con el objetivo de robar toda su energía vital. Las criaturas de aquel tiempo, los **Dinosaurios**, lucharon contra ellos y ganaron, pero pagaron un precio muy alto: su extinción. En el tiempo actual, los **Dragozaurios** regresan y traen consigo una poderosa tecnología con la que pueden transformarse en máquinas de batalla. Lo que no esperan, es que sus antiguos enemigos, los **Dinosaurios**, vuelvan a la vida para volver a combatir contra ellos con sus mismas armas. De lunes a viernes a partir de las 7:30 de la mañana.



CATDOG

Nickelodeon

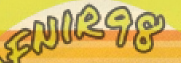
¿Perro o gato? Las dos cosas. Este ser único nos muestra su día a día como el de cualquier otro animal normal y corriente. Pero, claro, como comprenderéis, dos mentes pensantes y un solo cuerpo son un auténtico inconveniente. ¿Surf o tomar el sol? ¿Leer o dormir? ¿Dibujar o ver la tele? Pocas veces se ponen de acuerdo... A las 16:00 de lunes a viernes y a las 16:25 los fines de semana.



LOS SIMPSON

Canal Fox

Puedes ver a la familia más disparatada en **Canal Fox**, bajo la plataforma de **Canal Satélite Digital** a las 15:30. Este canal digital está activo desde mayo.



SAKURA, CAZADORA DE CARTAS

Canal Club Super 3



Sakura, **Tomoyo**, **Kero chan** y **Li Syaoran** unen sus fuerzas contra **Eriol**, la reencarnación de **Clow Reed**, el creador de las cartas **Clow**. Ahora **Sakura** tiene sus propias cartas y consigue ponerse a la altura de tan peligroso rival. Tienes a **Sakura** en **Canal Club Super 3** todos los días a las 8:05 de la mañana y a las 14:30 y 19:35 de la tarde.

Estreno de cine

10+2 EL GRAN SECRETO

Fecha de estreno: 17 de agosto.

Milésima y **Zenobia** desatan fuerzas desconocidas que alteran la pacífica vida del maestro **Aristóteles**, su ayudante **Infinit** (lo dibujásteis en el **Cóntalo** de **¡Dibus!** número 12. ¿Os acordáis?) y los alumnos de la escuela de Numerolandia. Esos poderes milenarios descubrirán el gran secreto de la escuela que hasta ahora ha permanecido totalmente oculto a los ojos de sus habitantes habituales. Esta peli de producción nacional realizada por el estudio **Acció** fue nominada a los premios **Goya** y está basada en la serie que lleva el mismo nombre también producida por **Acció**. Curiosamente, este estudio colaboró en la animación de **¡Socorro! ¡Soy un pez!** de la que os hablamos en este mismo número.



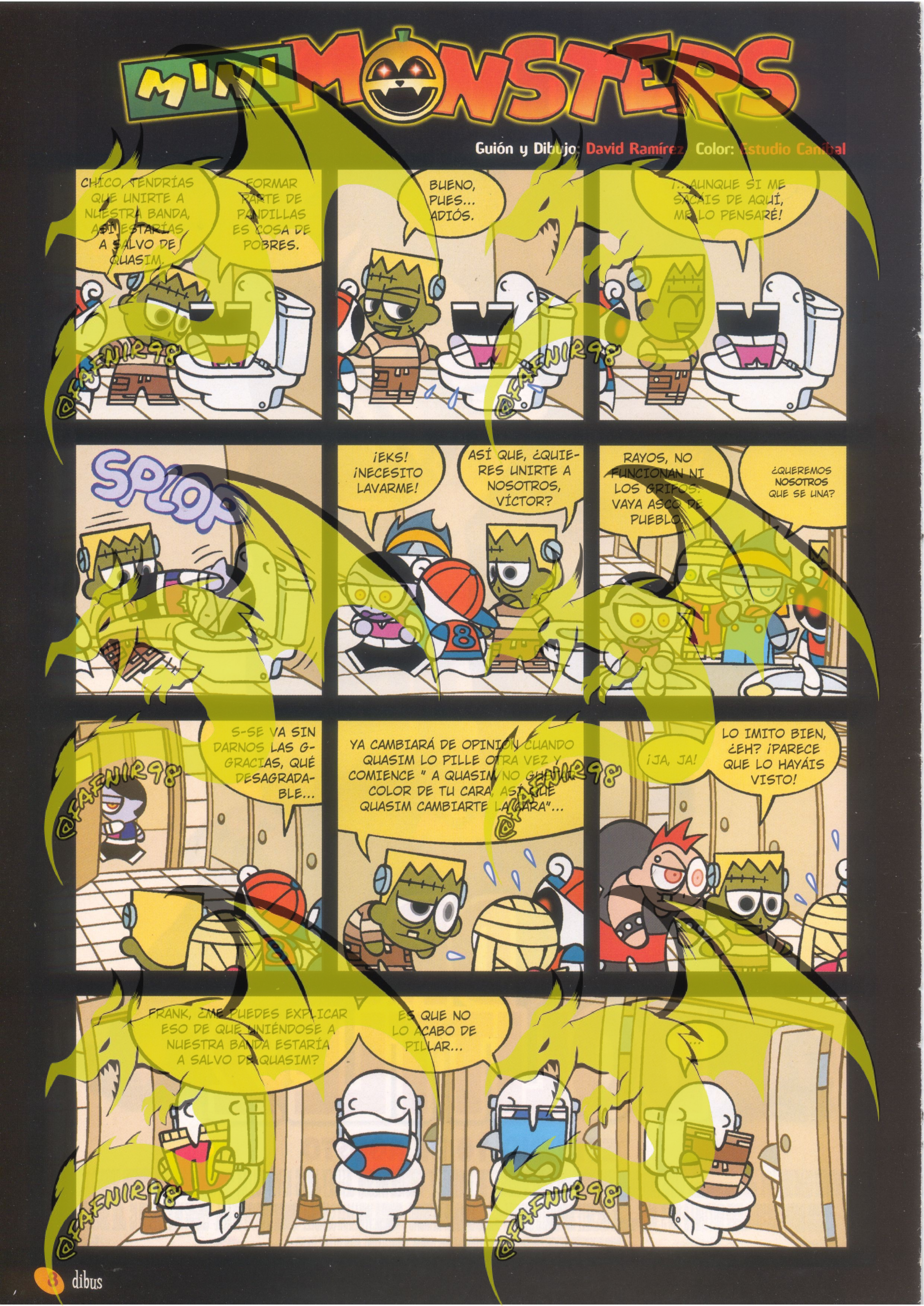
GUARDIANES DEL ESPACIO

Disney Channel

Buzz Lightyear y su equipo solucionan los problemas que crean el terrible emperador **Zurg** y sus secuaces. La acción y el buen humor son ingredientes imprescindibles en esta serie que no tiene desperdicio. Puedes verles a las 9:15 de la mañana, de lunes a viernes y a las 9:05 los fines de semana.


La pandilla de DiBU
Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa
¿QUÉ HACES, BROCHI? SI NO TE ANIMAS UN POCO NO TERMINAREMOS A TIEMPO LA HISTORIETA.
ESTOY ESPERANDO QUE ME VENGA LA INSPIRACIÓN.
PLU Y PIN ME HAN DICHO QUE SON ARTISTAS, Y YO TAMBIÉN QUIERO SERLO... PERO NO SÉ LO QUE ES LA INSPIRACIÓN...
CUANDO TE LLEGUE LA INSPIRACIÓN... QUE TE ENCUENTRE TRABAJANDO.
SÍ, DE ACUERDO, PERO... ¿QUÉ ES LA INSPIRACIÓN?
LA INSPIRACIÓN ES UNA IDEA QUE SE APODERA DE TI, QUE NO TE DEJA PENSAR EN NADA MÁS...
¡ALGO QUE NO TE DEJA HACER NADA MÁS!
¡AH, "ESO"! YO LO LLAMO HAMBRE, Y ME SUCEDE SIEMPRE QUE MERIENDO TARDE.


EDDIE MURPHY
DOLITTLE HA VUELTO.
@FAFNIR98
DR. DOLITTLE 2
ESTRENO 10 DE AGOSTO
DAVIS ENTERTAINMENT COMPANY EDDIE MURPHY "DR. DOLITTLE 2" KEVIN POLLAK MUSICA DE DAVID NEWMAN SUPERVISORA MUSICAL SPRING ASPERS
ROTH CARTER EFECTOS VISUALES DE RHYTHM & HUES, INC. CO-PRODUCTORA MICHELE IMPERATO STABILE MONTADOR CRAIG P. HERRING WILLIAM SANDELL DIRECTOR DE FOTOGRAFIA DARYN OKADA PRODUCTORES EJECUTIVOS NEIL MACHLIS JOE SINGER
BASADA EN LAS HISTORIAS DEL DOCTOR DOLITTLE DE HUGH LOFTING ESCRITA POR LARRY LEVIN DIRIGIDA POR STEVE CARR
HISPANO FOXFILM, S.A.E.
DOLBY EN CINES SELECTOS
www.dolittle2.fox.es
Pedigree
20th CENTURY FOX
©2001 Twentieth Century Fox
SOLO EN CINES


MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
CHICO, TENDRÍAS QUE UNIRTE A NUESTRA BANDA, ASÍ ESTARÍAS A SALVO DE QUASIM.
FORMAR PARTE DE PANDILLAS ES COSA DE POBRES.
BUENO, PUES... ADIÓS.
...AUNQUE SI ME SACÁIS DE AQUÍ, ME LO PENSARÉ!
SPLOP
¡EKS! ¡NECESITO LAVARME!
ASÍ QUE, ¿QUIERES UNIRTE A NOSOTROS, VÍCTOR?
RAYOS, NO FUNCIONAN NI LOS GRIFOS. VAYA ASCO DE PUEBLO.
¿QUEREMOS NOSOTROS QUE SE UNA?
S-SE VA SIN DARNOS LAS GRACIAS, QUÉ DESAGRADABLE...
YA CAMBIARÁ DE OPINIÓN CUANDO QUASIM LO PILLE OTRA VEZ Y COMIENCE " A QUASIM NO GUSTAR COLOR DE TU CARA, ASÍ QUE QUASIM CAMBIARTE LA CARA"...
¡JA, JA!
LO IMITO BIEN, ¿EH? ¡PARECE QUE LO HAYÁIS VISTO!
FRANK, ¿ME PUEDES EXPLICAR ESO DE QUE UNIÉNDOSE A NUESTRA BANDA ESTARÍA A SALVO DE QUASIM?
ES QUE NO LO ACABO DE PILLAR...
...
@FAFNIR98

www.nintendo.es

Super Mario Advance.
Nuevas armas para jugar donde tú quieras.

GAME BOY ADVANCE™

Nintendo®
GAMING 24:7™

La ROTULACIÓN

por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora



La Rotulación

La rotulación es el arte de escribir los textos. Rotular es pasar a tinta cualquier texto, ya sea un cartel o un bocadillo de cómic. La rotulación es un arte muy antiguo que se hacía a mano. Actualmente existen numerosas y variadas herramientas para rotular. La rotulación es fundamental para conseguir que tu trabajo luzca como se merece.



1 Para qué sirve

A veces el dibujo por si sólo no es suficiente para comunicarte con el lector y necesitas de los textos. **La rotulación sirve para que el lector pueda leer esos textos de forma rápida y clara.** Cuando vayas a hacer un dibujo o un cómic piensa que necesitas un espacio en el papel para el texto. Tras acabar el dibujo, toca rotular los textos, y debes hacerlo con mucha **paciencia** porque de eso depende que la rotulación te quede bien o mal.

AMIGO, UN CONSEJITO: A LA HORA DE ROTULAR, RELÁJATE Y NO TENGAS PRISA...

A



Observa este dibujo, el texto está mal rotulado y al lector le cuesta mucho trabajo leerlo. No se entiende por qué se enfada el profesor.

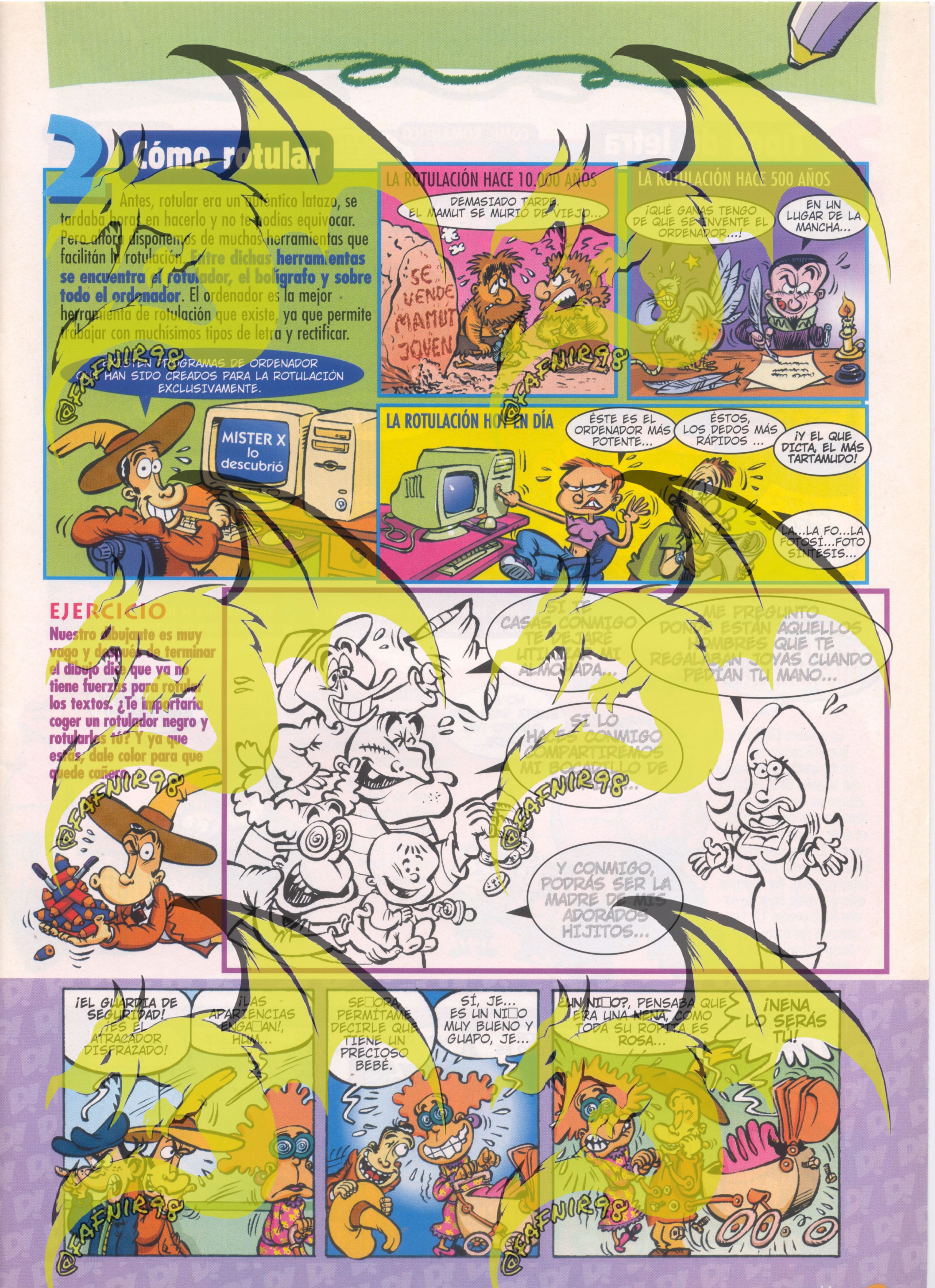
B

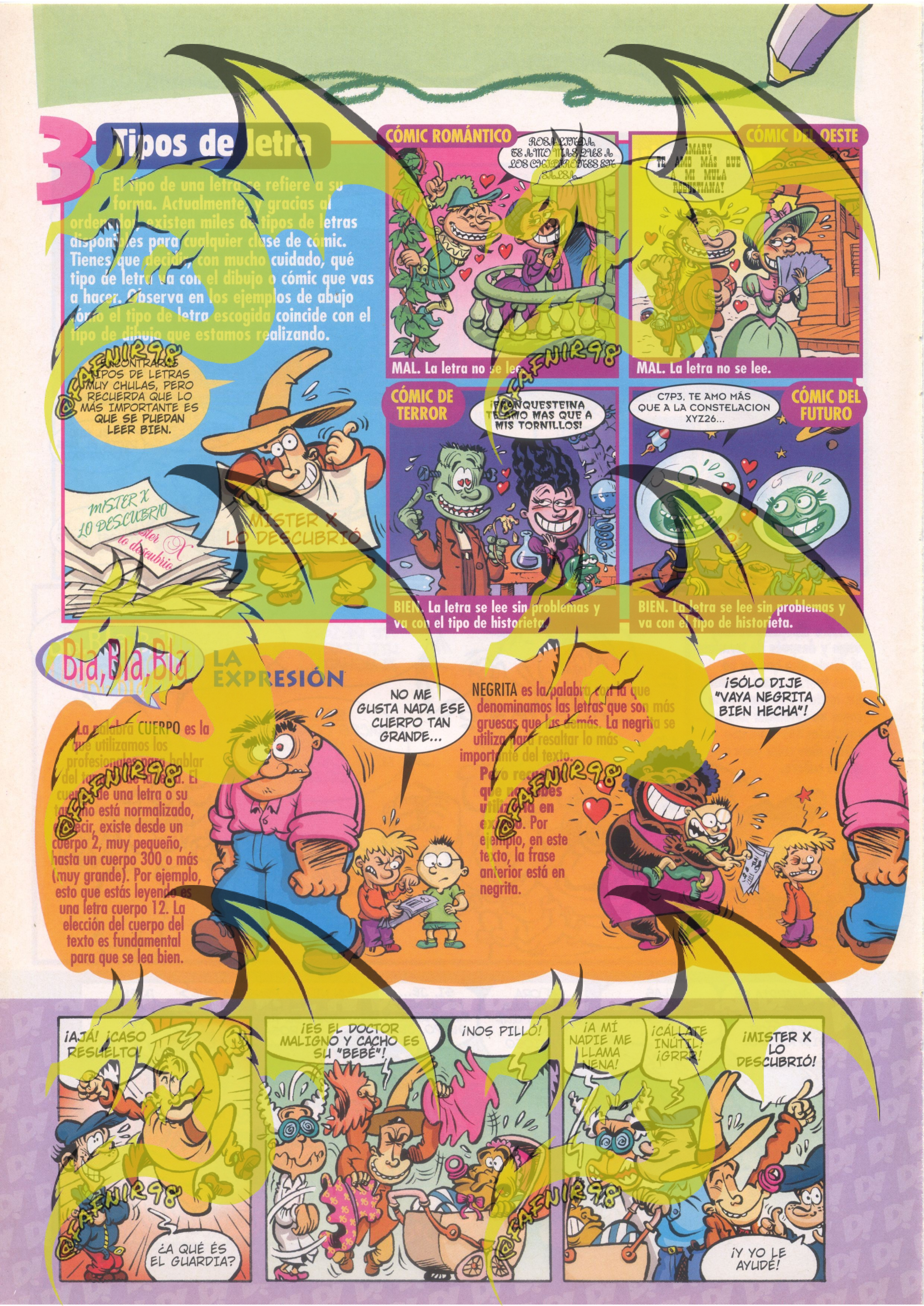


El dibujo, tras repetir la rotulación ha quedado mucho mejor, ya se entiende el texto del papel y el chiste.






2 Cómo rotular
Antes, rotular era un auténtico latazo, se tardaba horas en hacerlo y no te podías equivocar. Pero ahora disponemos de muchas herramientas que facilitan la rotulación. Entre dichas herramientas se encuentra el rotulador, el bolígrafo y sobre todo el ordenador. El ordenador es la mejor herramienta de rotulación que existe, ya que permite trabajar con muchísimos tipos de letra y rectificar.
EXISTEN PROGRAMAS DE ORDENADOR QUE HAN SIDO CREADOS PARA LA ROTULACIÓN EXCLUSIVAMENTE.
MISTER X lo descubrió
LA ROTULACIÓN HACE 10.000 AÑOS
DEMASIADO TARDE, EL MAMUT SE MURIÓ DE VIEJO...
SE VENDE MAMUT JOVEN
LA ROTULACIÓN HACE 500 AÑOS
¡QUÉ GANAS TENGO DE QUE SE INVENTE EL ORDENADOR...!
EN UN LUGAR DE LA MANCHA...
LA ROTULACIÓN HOY EN DÍA
ÉSTE ES EL ORDENADOR MÁS POTENTE...
ÉSTOS, LOS DEDOS MÁS RÁPIDOS ...
¡Y EL QUE DICTA, EL MÁS TARTAMUDO!
LA...LA FO...LA FOTOSÍ...FOTO SÍNTESIS...
EJERCICIO
Nuestro dibujante es muy vago y después de terminar el dibujo dice que ya no tiene fuerzas para rotular los textos. ¿Te importaría coger un rotulador negro y rotularlos tú? Y ya que estás, dale color para que quede cañero.
SI TE CASAS CONMIGO TE DEJARÉ UTILIZAR MI ALMOHADA...
ME PREGUNTO DÓNDE ESTÁN AQUELLOS HOMBRES QUE TE REGALABAN JOYAS CUANDO PEDÍAN TU MANO...
SI LO HACES CONMIGO COMPARTIREMOS MI BOCADILLO DE
Y CONMIGO, PODRÁS SER LA MADRE DE MIS ADORADOS HIJITOS...
¡EL GUARDIA DE SEGURIDAD! ¡ES EL ATRACADOR DISFRAZADO!
¡LAS APARIENCIAS ENGA□AN!, HUM...
SE□ORA, PERMÍTAME DECIRLE QUE TIENE UN PRECIOSO BEBÉ.
SÍ, JE... ES UN NI□O MUY BUENO Y GUAPO, JE...
¿UN NI□O?, PENSABA QUE ERA UNA NENA, COMO TODA SU ROPITA ES ROSA...
¡NENA LO SERÁS TÚ!
@FAFNIR98



3
Tipos de letra
El tipo de una letra se refiere a su forma. Actualmente, y gracias al ordenador, existen miles de tipos de letras disponibles para cualquier clase de cómic. Tienes que decidir, con mucho cuidado, qué tipo de letra va con el dibujo o cómic que vas a hacer. Observa en los ejemplos de abajo cómo el tipo de letra escogida coincide con el tipo de dibujo que estamos realizando.
ENCONTRARÁS TIPOS DE LETRAS MUY CHULAS, PERO RECUERDA QUE LO MÁS IMPORTANTE ES QUE SE PUEDAN LEER BIEN.
MISTER X LO DESCUBRIÓ
MISTER X LO DESCUBRIÓ
Mister X lo descubrió
CÓMIC ROMÁNTICO
ROSALINDA, TE AMO MÁS QUE A LOS CHIPIRONES EN SALSA...
MAL. La letra no se lee.
CÓMIC DEL OESTE
¡MARY TE AMO MÁS QUE A MI MULA ROBUSTIANA!
MAL. La letra no se lee.
CÓMIC DE TERROR
¡FRANQUESTEINA TE AMO MAS QUE A MIS TORNILLOS!
BIEN. La letra se lee sin problemas y va con el tipo de historieta.
CÓMIC DEL FUTURO
C7P3, TE AMO MÁS QUE A LA CONSTELACION XYZ26...
BIEN. La letra se lee sin problemas y va con el tipo de historieta.
Bla, Bla, Bla
LA EXPRESIÓN
La palabra CUERPO es la que utilizamos los profesionales para hablar del tamaño de la letra. El cuerpo de una letra o su tamaño está normalizado, es decir, existe desde un cuerpo 2, muy pequeño, hasta un cuerpo 300 o más (muy grande). Por ejemplo, esto que estás leyendo es una letra cuerpo 12. La elección del cuerpo del texto es fundamental para que se lea bien.
NO ME GUSTA NADA ESE CUERPO TAN GRANDE...
NEGRITA es la palabra con la que denominamos las letras que son más gruesas que las demás. La negrita se utiliza para resaltar lo más importante del texto.
Pero recuerda que no debes utilizarla en exceso. Por ejemplo, en este texto, la frase anterior está en negrita.
¡SÓLO DIJE "VAYA NEGRITA BIEN HECHA"!
¡AJÁ! ¡CASO RESUELTO!
¿A QUÉ ÉS EL GUARDIA?
¡ES EL DOCTOR MALIGNO Y CACHO ES SU "BEBÉ"!
¡NOS PILLÓ!
¡A MÍ NADIE ME LLAMA NENA!
¡CÁLLATE INÚTIL! ¡GRRR!
¡MISTER X LO DESCUBRIÓ!
¡Y YO LE AYUDÉ!

Pasa el rato con el pato Torcuato

EL ENIGMA

Otro caso de ***Mister X***

"Robo en la playa"

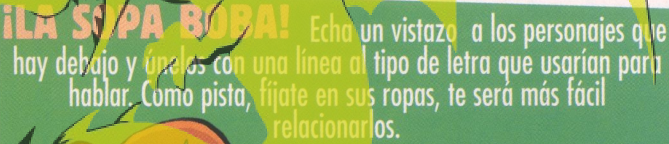
De aquel verano recuerdo el "caso del americano". Resulta que **Mac Arra** vino con su mujer **Belinda** y su caprichoso hijo **Chuc** a nuestro país para disfrutar del sol y la playa. Un día, cuando estaba con su esposa dándose un baño, alguien aprovechó y le robó la cartera. Mac estaba indignado y enseguida culpó a tres personas a las que pretendía que yo interrogara.

Uno era **Paco,** el vendedor ambulante de patatas, el otro era, curiosamente, **Antúnez,** que se encontraba durmiendo justo a su lado. Y por último, **Lisa,** la camarera del chiringuito.

Mac insistía en que uno de ellos era el ladrón, pero quizá el americano olvidaba algún sospechoso más. Echa un ojo al dibujo y descubre al verdadero culpable del robo de la cartera del americano.



SOLUCIÓN: Chuc fue el ladrón y las pruebas que lo confirma son las etiquetas de las cosas que acababa de comprar con el dinero de su padre.



¡LA SOPA BOBA!

Echa un vistazo a los personajes que hay debajo y únelos con una línea al tipo de letra que usarían para hablar. Como pista, fíjate en sus ropas, te será más fácil relacionarlos.





SOLUCIÓN: A-hippy, B-niña, C-Mosquetero, D-Detective



¡PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que el americano **Will Eisner** es un excelente rotulista que siempre se preocupa en integrar los textos en la historieta, y si no, echa un vistazo a su serie **"Spirit"** y a los títulos de cada cómic. ¡Verás que pasada!. Cada tipo de letra que utiliza está en consonancia con el tipo de historieta. ¡Es una máquina!



¿DÓNDE VAS DE VACACIONES?
UNIVERSAL STUDIOS
PORTAVENTURA TM&©
COSTA DAURADA
Si quieres viajar por el ancho mundo sin moverte de tu país, lo tienes fácil si vas a Universal Studios Port Aventura. Hay cinco lugares fascinantes esperándote. El Pájaro Loco cuenta este año con nuevos amigos: Popeye el marino, Olivia, Brutus, Betty Boop, la Pantera Rosa y el Inspector Clouseau, que te recibirán alegremente.
•MÉXICO
Pirámides aztecas que ocultan terribles secretos te esperan este año en México, dibucolega. La nueva atracción, el Templo de Fuego, pondrá a prueba tus habilidades y las de tus acompañantes. El terrible dios del fuego, Xiuhtecuhtlee, habita en el interior del templo, que tiene más de dos mil años. Una arqueóloga, Carmen, te guiará hasta él. ¡Hasta al Pájaro Loco se le van a quemar las plumas si se descuida! Las emociones continúan en el Diablo-Tren de la Mina, la Serpiente Emplumada y el Yucatán.
•CHINA
Entras por la gran muralla y una de las primeras cosas que ves es el Dragon Khan, la montaña rusa, con sus ocho vueltecitas completas que te hacen perder el sentido de la gravedad... Al salir puedes descansar en el Teatro y ver las espectaculares actuaciones con luces.
•POLINESIA
Las casitas de caña y el ambiente tropical de las Islas te esperan en esta sección. Atracciones de agua como los rápidos o el Tutuki Splash te van a refrescar de lo lindo.
Aquí también encontrarás el futurista Sea Odissey, una nave submarina que te llevará a los confines del mar. Con la ayuda de los inteligentes delfines, con los que el hombre ha conseguido por fin comunicarse, escaparás de terribles monstruos marinos con el objetivo de salvar otro sumarino.
•FAR WEST
El lejano oeste ya no queda tan lejos en este parque. El Salón está lleno de vaqueros, se suceden los duelos entre pistoleros, hay atracos a diligencias... además de un montón de divertidas atracciones.
•MEDITERRÁNEA
El viaje termina en nuestras tierras, donde podrás disfrutar de un merecido descanso. Pero si todavía quieres volver a algún otro lugar del parque, tienes el puerto de la Drassana y la estación de tren del Norte muy cerca.
UNIVERSAL STUDIOS
PORT AVENTURA
43480 Vila-seca
Tarragona
www.portaventura.es



TERRA MÍTICA

VIVE LA LEYENDA

En este parque excepcional viven los dioses y los mitos de la antigüedad, donde encontraremos nada más y nada menos que cinco civilizaciones por descubrir. ¿Quieres saber más?

•EGIPTO Tierra de faraones

Atrévete con el Misterio de **Keops** dentro de la gran pirámide que lleva el nombre de este faraón. Inscripciones jeroglíficas, columnas altísimas y cámaras secretas... tu inteligencia te guiará hacia la solución del misterio y también hacia la salida. También tienes las Cataratas del Nilo y otras atracciones acuáticas en las que refrescarte.

•GRECIA El lugar de los dioses

Para empezar, nada mejor que internarte en el laberinto del terrible Minotauro... sólo que esta vez **Ariadna** no ha dejado ninguna pista para ti. ¿O tal vez sí? Deberás luchar contra el Minotauro junto a cinco vaelientes más. Luego está el Teatro de Olimpia, con un auténtico despliegue de efectos especiales y espectacularidad para mostrar el tiempo en que empezaron algunos deportes famosos. Sí, aquí también tienes atracciones acuáticas: en la Furia del Tritón te deslizas por un gran salto de agua...

•ROMA La frontera

El Magnus Colossus es una enorme montaña rusa que alcanza los 100 km por hora. ¡Alucinante! El Vuelo del Fénix no se queda atrás con sus 54 metros de salto... seis atracciones más harán que te sea difícil terminártelo todo en un solo día. Y si quieres sentarte un ratito, hazlo en el Circus Maximus, donde podrás ver el mejor espectáculo que se puede ver en la antigua Roma con gladiadores, legionarios y... sí, has acertado, un montón de bichos para amenizar la función.

•IBERIA La orilla cálida

Para conocer el lado más emocionante de nuestra cultura, nada mejor que disfrutar de las atracciones, espectáculos y juegos de esta parte del parque. El Tren Bravo, los Arietes (autos de choque de los que ya te puedes imaginar la forma), el Jabato, el Moll... Y si quieres una de piratas ve a ver a Barbarroja, asistirás a un auténtico asalto con efectos especiales, actores y mucha acción en un pequeño pueblo costero.

•LAS ISLAS El gran viaje

Aquí tendrás que demostrar tu valor, dibucolega, porque vas a encontrarte de todo. Vas a tener que rescatar a **Ulises** junto a **Telémaco**, su hijo... y eso significa vivir grandes aventuras. Los Dioses os deparan muchas sorpresas. Como ya sabes, algunos están a tu favor, pero a otros no les caes tan bien. ¿Conseguirás llegar a tu destino? ¡Claro que sí! ¿Qué son unos cuantos cíclopes rápidos en el río?

TERRA MÍTICA
Ctra. Benidorm a Finestrat,
Partida del Moralet s/n
03502 Benidorm (Alicante)
www.terramitica.es



SELWO PARK
Autovía Costa del Sol, km. 162,5.
Las Lomas del Monte
29680 Estepona
(Málaga)

¿Te gustan los animales, diucolega? En nuestra visita por los parques temáticos no faltamos a un safari de excepción en Selwo Park.

Más de 2.000 animales viven en semilibertad en las 100 hectáreas de este parque. Cascadas, poblados... Parece que te puedas internar en el corazón de la selva. Se pueden hacer safaris fotográficos, un rato a pie y otro rato en vehículos todoterreno. En los poblados africanos el visitante encuentra mucha animación y divertidos espectáculos. ¡Como para sentirse un auténtico explorador! El parque está dividido en cinco zonas: el Pórtico de la Naturaleza, el Cañón de las Aves, el Poblado Central, la Ruta de la Sabana y la Ruta de los Valles; entre sus instalaciones también destacan los Aviarios, el Reptilario, el Recinto de las Iguanas y la Gruta de los Murciélagos.

PARQUE DE LA NATURALEZA VALWO
Ctra. Mojados-Matapozuelos, s/n
47230 Matapozuelos (Valladolid).

Si la naturaleza es lo tuyo, en Valwo podrás asistir a un auténtico espectáculo. Más de 500 animales en semilibertad, ecosistemas naturales, entornos similares a los hábitats de origen...

En este parque se puede ver a los animales en su salsa, bañándose, descansando en la hierba... A lo largo de 10 km nos cruzamos con caminos escondidos entre la tupida vegetación y también con cascadas, lagos y pequeños ríos. Y si quieres saber más sobre lo que te rodea, te cuentan un montón de cosas interesantes en el Aula de la Naturaleza.

MUNDO POKÉMON 2001

PARQUE DE ATRACCIONES DE MADRID
Casa de Campo, s/n, 28011 Madrid

El **Parque de Atracciones de Madrid** y **Nintendo** vuelven a reunir las atracciones de **MUNDO POKÉMON** con nuevos entretenimientos relacionados con las versiones **Oro** y **Plata** del juego para **Game Boy**. Os invitamos a hacer un pequeño recorrido por **Mundo Pokémon 2001**.

¡Bienvenidos a **Mundo Pokémon 2001**! El pabellón de congresos del **Parque de Atracciones de Madrid** abre sus puertas a todos los entrenadores **POKÉMON**.



DISNEYLAND PARIS

Los personajes de Disney y su mundo de magia están en varios lugares del mundo (Orlando -Estados Unidos-, Tokio -Japón- o Pekín -China-), pero sin duda el más cercano para nosotros es el de París en nuestro país vecino, Francia.

DISNEYLAND PARÍS
www.disneylandparis.com

Paséate por [illegible] **U.S.A.**, como si estuvieras en los Estados Unidos... ¡de hace cien años! Casas de madera, trenes de vapor, coches antiguos... un auténtico viaje al pasado.

El divertido circo Disney's Toon Circus te hará pasar un buen rato. **Goofy** levantará pesas, **Roger Rabbit** intentará apagar un incendio que no existe...

En **Frontierland** nos vamos al Oeste, dibucolega. Si no eres un pistolero rápido... ¡nada que hacer! Vas a enfrentarte incluso a los fantasmas en la terrorífica Phantom Manor.

Acto seguido, **Adventureland**... ¡la jungla! En su espesura se esconden tesoros y peligrosos personajes como el **Capitán Garfio** y sus piratas. Además de visitar un paraje fantástico junto a Aladino tendrás la oportunidad de compartir las aventuras de **Indiana Jones** en el Templo del Peligro. ¡Alucinante!

Fantasyland es el país de los cuentos, y allí está el famoso Castillo de la **Bella Durmiente**, con sus altas torres y numerosas almenas. **Blancanieves** y los siete enanitos, **Peter Pan**, el laberinto de **Alicia**... Revive los cuentos más conocidos. Por último tienes **Discoveryland**, un lugar futurista en el que te espera un viaje por el tiempo y el espacio. Y si no has tenido bastante, échale un vistazo a **Disney Village**, que está justo delante del parque de atracciones.

Una amplia [illegible] te espera a los entrenadores que todavía no han llegado.

Te encontrarás con **Pikachu** en el fantástico castillo hinchable... amarillo, cómo no.

Aquí te esperan [illegible], [illegible] en tres dimensiones... incluso un pequeño safari fotográfico de los **Pokémon** (en **Pokémon Snap**, claro). **Mundo Pokémon 2001** estará abierto hasta el mes de septiembre.



¿DÓNDE VAS DE VACACIONES?

Este nuevo parque de atracciones abrirá sus puertas la primavera del 2002. Os contamos un poco cómo va a ser.

El cine, el cómic y los dibujos animados serán los temas principales. **Batman** y **Superman** tendrán sus propias atracciones y espectáculos. ¿Te imaginas visitando Gotham City o Metrópolis? ¿Y qué me dices de encontrarte con villanos de la talla del **Joker** o **Lex Luthor**? Pero esto no va a ser todo. Hollywood se desplaza a España en forma de atracciones basadas en pelis como **Wild Wild West**, **Arma Letal**, **Loca academia de policia**... Y también van a estar personajes superconocidos como **Piolín**, el **Pato Lucas**, **Bugs Bunny**... Te lo acabamos de contar la próxima primavera, dibucolega.

OTROS DESTINOS

PARQUE DE ASTÉRIX EN FRANCIA

El pueblo de los Galos y los sufridos romanos creados por Uderzo se reúnen en este parque lleno de diversión. Atracciones y espectáculos junto a Astérix, Obélix, Panorámix... para no perdérselo.

Parc Asterix
B.P. 8 - 60128 Plailly (Francia)
www.parcasterix.fr

LEGOLAND

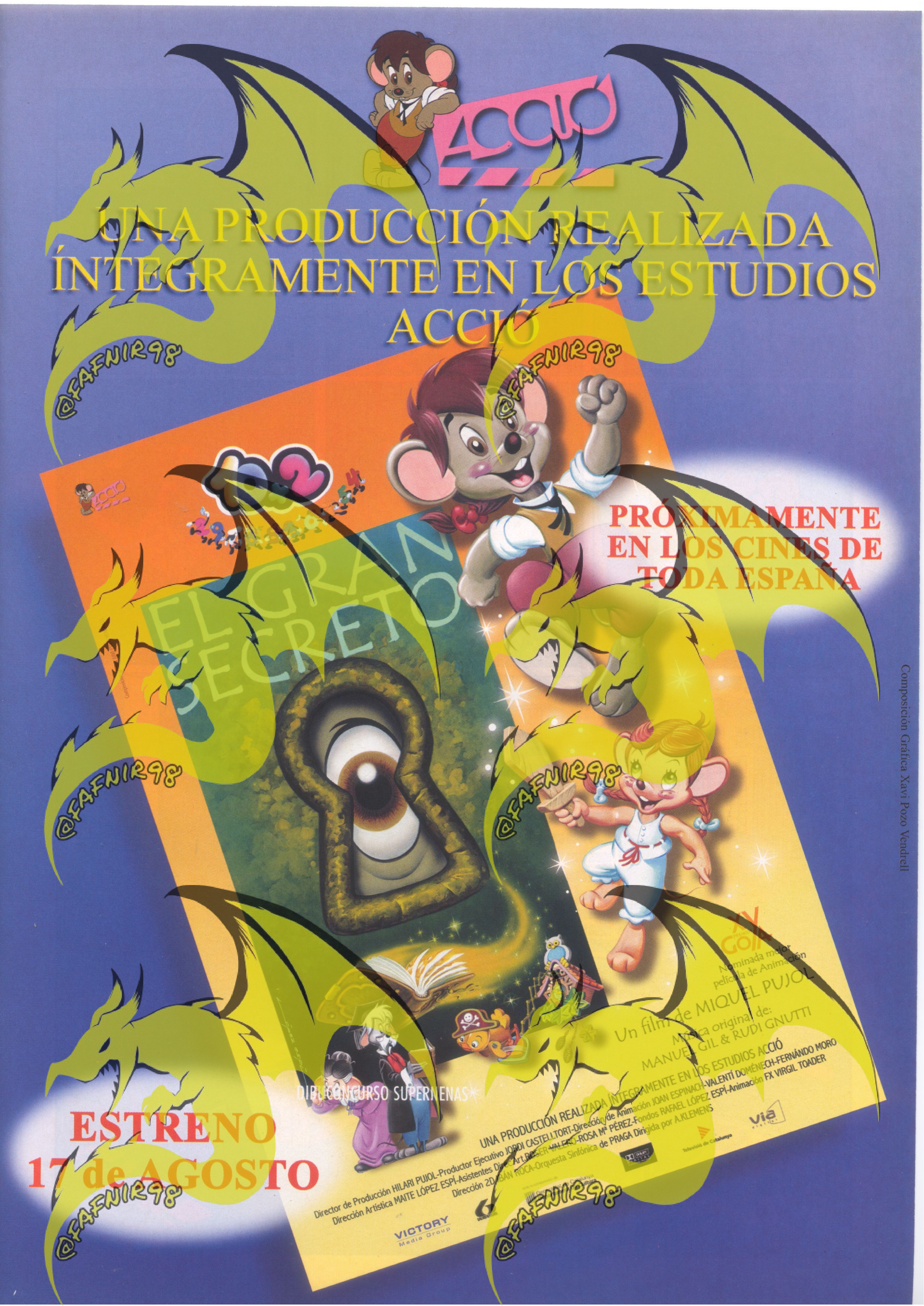
Los ladrillos de **Lego** cobran vida en los parques de atracciones que tienen en **Billund** (Dinamarca), **Windsor** (Gran Bretaña) y **Carlsbad** (California). Si tienes la oportunidad de visitar uno de estos tres lugares no dudes en conocer **Legoland**. Atracciones de piratas y tesoros, aviones... pasando por el salvaje oeste hasta llegar a los viajes por el espacio. Un nuevo parque abrirá sus puertas en el 2002 en la ciudad de **Günzburg** (Alemania).

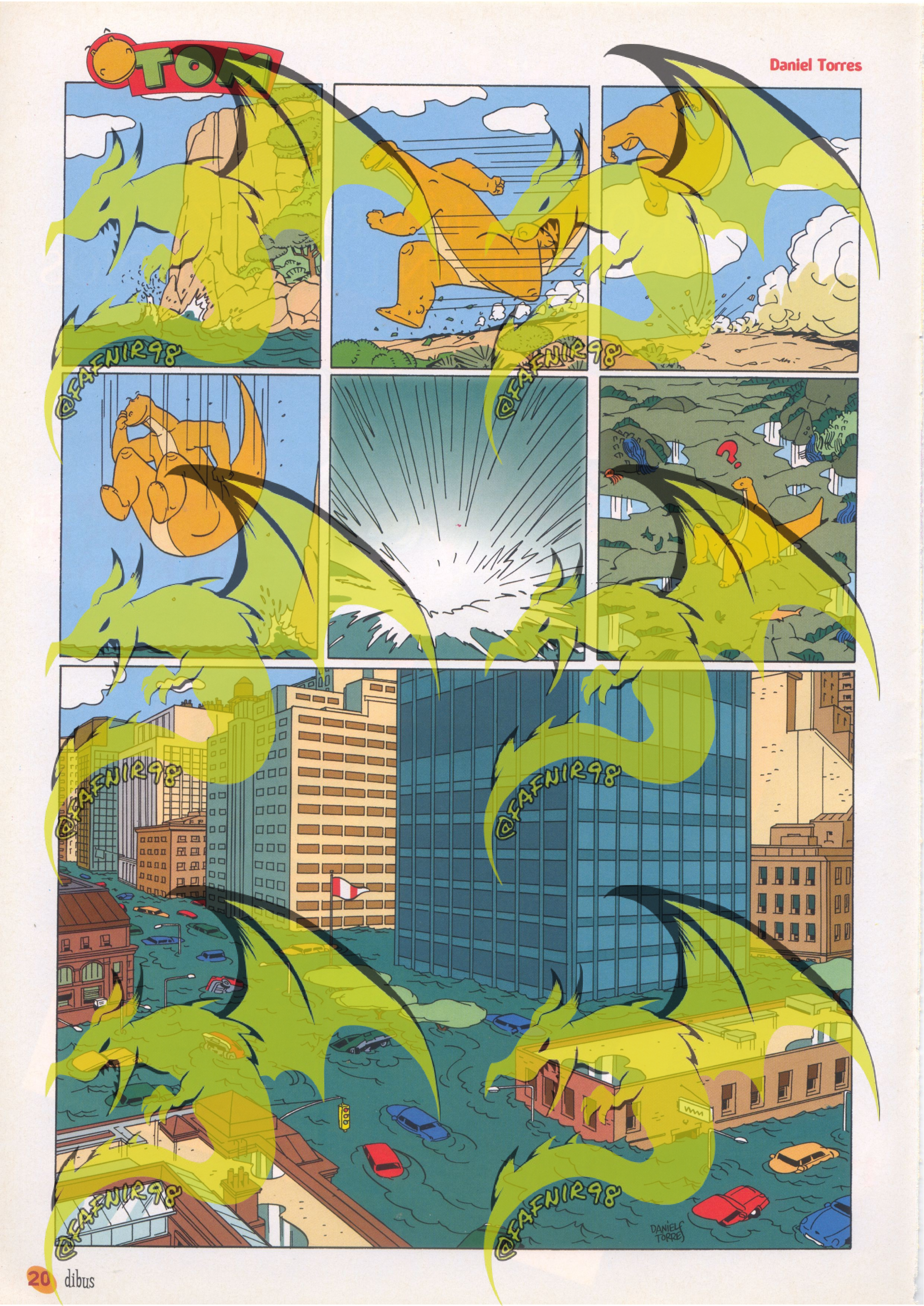
Tienes más información en: **www.lego.com/legoland/**

PUROLAND, EL PARQUE DE HELLO KITTY EN JAPÓN

Pues sí dibucolegas, el país del sol naciente nos sorprende con un parque de atracciones dedicado a la gata **Hello Kitty**. Además de las clásicas atracciones hay espectáculos como los concursos de baile "disco" con un discjockey muy especial. ¡La misma **Kitty**!

www.puroland.co.jp


ACCIÓ
UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ
EL GRAN SECRETO
PRÓXIMAMENTE EN LOS CINES DE TODA ESPAÑA
GOYA
Nominada mejor película de Animación
Un film de MIQUEL PUJOL
Música original de: MANUEL GIL & RUDI GNUTTI
UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ
Director de Producción HILARI PUJOL-Productor Ejecutivo JORDI CASTELLTORT-Dirección de Animación JOAN ESPINACH-VALENTÍ DOMÉNECH-FERNÁNDO MORO
Dirección Artística MAITE LÓPEZ ESPÍ-Asistentes Direc.Art.ROSER VALERO-ROSA Mª PÉREZ-Fondos RAFAEL LÓPEZ ESPÍ-Animación FX VIRGIL TOADER
Orquesta Sinfónica de PRAGA Dirigida por A.KLEMENS
DIBUCONCURSO SUPERNENAS
VICTORY Media Group
Televisió de Catalunya
Via
ESTRENO 17 de AGOSTO
@FAFNIR98
Composición Gráfica Xavi Pozo Vendrell


TOM
Daniel Torres
?
DANIEL TORRES


DIBU CONCURSO
POKéMON
¡Hazte con todos!
Seguro que te acuerdas de los tres pájaros míticos: Moltres, Zapdos y Articuno, protagonistas de la segunda película, Pokémon 2: el poder de uno. El increíble Charizard se une a este fabuloso trío en esta página...
SORTEAMOS MEGAFIGURAS DE COMBATE POKÉMON.
Si quieres ganar una, contesta a esta pregunta tan requetefácil:
De todos los Pokémon que ves aquí,
¿cuáles son de fuego?
Combat Figures
Pokémon
Gotta catch 'em all!
#06 Charizard
with dual launching flame attack!
Podras recrear los combates de la serie con las Megafiguras de Combate y llegar así a ser un verdadero Maestro Pokémon.
Fotocopia y envíanos este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO MEGAFIGURAS DE COMBATE POKÉMON
Revista ¡Dibus!
C/Pluvià, 89
08019 Barcelona
¡RÁPIDO! ENVÍANOS TU RESPUESTA LO ANTES POSIBLE
DIBUCONCURSO MEGAFIGURAS DE COMBATE POKÉMON
De todos los Pokémon que ves aquí, ¿cuáles son de fuego?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Official Nintendo Licensed Product
Hasbro
www.hasbroiberia.com
© 1995-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.



La fiebre de los **Tazos** y los **MadCaps** se deja ver cada vez más... Algunos los coleccionan sólo para tener imágenes de su serie o película preferida, otros para amontonar increíbles torres y jugar emocionantes partidas...

¿Y tú, dibucolega?

TAZOS

Empezamos a encontrarlos en las bolsas de patatas de **Matutano** en septiembre del año pasado... 51 tazos con las imágenes de nuestros héroes de la pequeña pantalla (**Pokémon Tazos 1**). Los tazos miden 4 cm de diámetro y están pensados para amontonarlos en altas torres que tienen que ser derrumbadas por los **Master Tazos**.

En diciembre entraron en escena los **Pokémon Tazos 2**, una colección de 100 que ponía a prueba la habilidad de los entrenadores...

A principios de este año, en enero, aparecían los **Tazos Evolution**, en los que tenías la evolución completa de un **Pokemon** en un solo tazo. ¿Y cómo es posible esto? Pues son tazos holográficos la mar de chulos.

Desde marzo, cada mes ha habido novedades; por orden, los **Tazos Attack** (más gruesos), **Master Tazos** (de plástico), **Pokémon Tazos 3** (con los nuevos **Pokémon**), los **Gigantazos** (de 5 cm de diámetro) y una segunda colección de **Tazos Evolution**. ¿Cuántas patatas habrá que comer para hacerse con todos?

PORTA TAZOS

Nada mejor que los portatazos para llevar contigo tu colección y desafiar en combate a otro entrenador en cualquier lugar... ¡Incluso en la playa! Sólo tendrás que vigilar que el agua no eche a perder tus tazos.



MAD CAPS

Los MadCaps no se quedaron atrás y arrancaron con una colección que pegó fuerte en septiembre de 2000: **Digimon**, que constaba de 144 *caps*.

En todos los paquetes vienen unos cuatro o cinco *caps* "normales", uno o dos brillantes y un "killer", sin el que no es posible el juego. En diciembre de 2000 y, coincidiendo con el estreno de la peli de Disney **Dinosaurio**, salió la segunda serie de *caps*. Y la tercera salió en enero de este año con **Los Simpson** a la cabeza. Lo divertido es hacer una columna lo más alta posible y derrumbarla con el "killer"... Haciendo este reportaje incluso se nos han caído unos cuantos *caps*.

Los MadCaps en la Red

Si quieres saber más: www.magicboxint.com

MAD CAP HOLOGRÁFICO Y NORMAL

KILLER

Reglas del juego

1. Pueden participar dos o más jugadores.
2. Cada jugador debe tener un "killer" y el mismo número de *MadCaps*.
3. Se colocan los *MadCaps* uno encima de otro formando una gran columna, con la cara hacia arriba y se sortea el orden de los jugadores.
4. Cada jugador, por turno, lanzará el "killer" contra la columna de MadCaps con el objetivo de hacer caer el máximo número de *caps*.
5. El jugador que ha efectuado el lanzamiento gana todos los *caps* que caigan con la cara hacia abajo, mientras que los demás *MadCaps* vuelven a colocarse en la columna para que tire el siguiente jugador.
6. El juego continúa hasta que algún jugador gane el último *MadCap*.



CÓMO DIBUJAR MANGA

CÓMO SE HACE UNA PÁGINA

¿Quieres que tu página de manga sea perfecta? Pues toma nota de los truquillos que te damos este mes, dibuartista. Aquí tienes el proceso completo de creación de una página.

1) Colocar el rollo de papel encima del dibujo.
2) Pasarlo por encima una vez. No apretar para evitar que se emborrone el dibujo.
3) No volver a pasar el rollo o quedarán manchas.

RESULTADO FINAL

Las imágenes y el texto de esta pequeña sección pertenecen al libro CÓMO DIBUJAR MANGA publicado por Norma Editorial. ¿Aún no lo tienes, dibuartista?


DIBU CONCURSO
DISNEY
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
LAS AVENTURAS Y DESVENTURAS DE KUZCO LLEGAN A LA PS ONE, LA CONSOLA PORTÁTIL DE SONY. INTÉRNATE EN EL REINO DE ESTE CAPRICHOSO EMPERADOR INCA Y CONVIÉRTETE EN LA LLAMA MÁS MARCHOSA DE TODA LA REGIÓN.
El emperador y sus locuras
y mochilas para la PS One.
PlayStation
PAL
EL EMPERADOR
Y SUS LOCURAS
Los Malvados
SONY
TP
PlayStation
DIBUJA AL EMPERADOR KUZCO CONVERTIDO EN LLAMA.
¡Rápido! envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
Barcelona
DIBUCONCURSO EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
Dibuja al emperador Kuzco convertido en llama.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
ARGONAUT
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
@FAFNIR98

Los García

nos presentan el euro

¿Que quiénes son Los García? Os vamos a dar un par de pistas: son de plastelina, salen en la tele aunque sólo en los anuncios... ¿Todavía no? Pues lee, dibucolega. Con Los García, la inminente llegada del euro será más divertida.

Hasta la llegada del euro, que será el próximo año, podremos ver 15 anuncios distintos con esta familia como protagonista. La moraleja está clara: ¡que no te pille desprevenido la llegada de la nueva moneda!

El reto para **TBWA** y su equipo de animadores ha sido recrear con plastelina y decorados la vida de una típica familia española, con algunas peculiaridades.



Sergio Zeni y José Antonio Bosch, directores creativos de Los García.



¡SONRÍA, POR FAVOR!

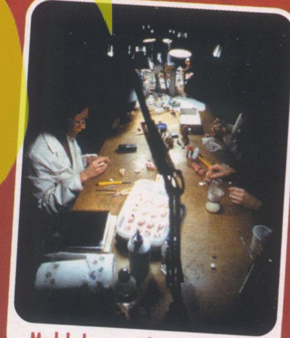
Algo tan sencillo como una sonrisa representa tener que modelar en plastelina muchas bocas diferentes.

Una empezando a esbozar la sonrisa, otra sonriendo un poco más, empezando a entreabrirse, luego otra con los labios más finos, y otra en la que asomen los dientes. Después, estas bocas se intercambian con cuidado (recordad que la plastelina es muy fácil que se aplaste), se pegan al muñeco y se dan los últimos retoques para que no se noten las uniones. ¡Eso cada vez y para cada boca!





La familia García preparada para la acción.



Modeladores en plena tarea.

Los actores

Preparar a estos actores para su aventura con el euro, además de ser una ardua tarea, también es muy divertida. Primero llega el planteamiento, la idea... hay que tener muy claro cómo son los personajes y qué es exactamente lo que van a hacer y decir. Así que, antes que nada, ¿qué mejor que una pequeña presentación de los protas?



El cabeza de familia. Trabaja en una zapatería y tiene un jefe de lo más despreocupado...



La madre. Un poco de sentido común nunca viene mal...



El abuelo. Siempre listo para viajar. ¿El euro? ningún problema. *"Cuando yo era joven ya pagaba con céntimos..."*

HABLEMOS UN POCO

La cosa se complica cuando queremos hacer hablar a uno de estos personajes. No sólo está el trabajo de modelar las bocas e ir pegando y despegando, sino que antes hay que descomponer literalmente lo que van a decir para poder dar la forma correcta a la boca. Se tendrá que modelar una boca por cada sonido o fonema y, además, darle la duración adecuada antes de pasar al siguiente. ¿Que cómo se hace eso? Desgranando cada palabra por letras y dándole a cada letra la duración real de pronunciación.

Por ejemplo, la palabra "céntimos", para los animadores, sería algo así como: "C/C/C/É/É/É/É/N/N/N/T/T/T/I/M/M/O/O/O/O/S/S/S". Recordad que esto es animación y que cada segundo son 25 fotogramas. Cada letra de la palabra que os hemos desglosado corresponde a un fotograma. Para hacer hablar correctamente a los personajes, antes se graban los diálogos, incluso con actores reales, que, además, ayudan a hacerse una idea de la gesticulación que emplean al hablar para adecuarla a los personajes. Así, éstos resultan mucho más creíbles.



Modelado de diferentes bocas para uno de los personajes.

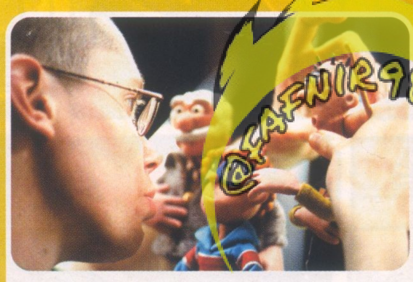


Todo a punto para empezar a rodar [illegible] ci[illegible]acción!

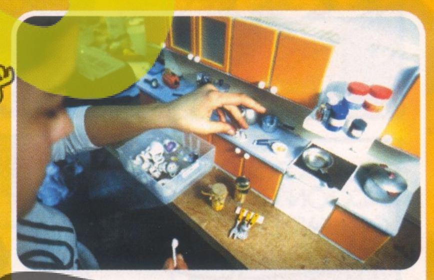


¡ACCIÓN!

Ahora que ya podemos hacerles hablar y sonreír, hay que moverlos. Cada animador lleva uno o dos personajes y tiene que memorizar todos los movimientos que va a realizar su muñeco. Debe ir variando la posición de los ojos, las cejas, manos, piernas, bocas, giros de cabeza... todo esto en miniatura. Después, como si de jugar a las casitas se tratara, se preparan los decorados con el mobiliario y todo lo que van a necesitar los actores. Se tiene que pensar en todo, incluso en los clavos de la pared de los cuadros, en los platos de la cocina, los ceniceros.... Pero estos chicos olvidan las dificultades cuando ven a sus personajes en la tele, como si fueran un deseo hecho realidad. Y nosotros lo pasamos en grande viéndolos gesticular y desenvolverse en las situaciones en que les meten...



El animador **Mike Booth** preparando uno de los planos con **Don Aurelio**, **Iván** y **Santi**.



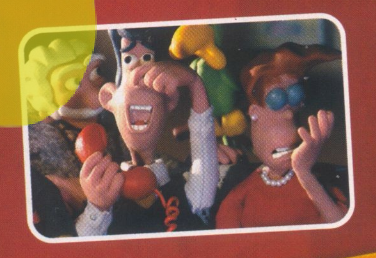
Últimos toques al decorado de **LA PEGATINA MISTERIOSA**, uno de los anuncios.

CURIOSIDADES

- **LOS GARCÍA** son sólo 7, pero casi 70 personas hacen posible que existan.
- Expertos de todo el mundo (entre ellos, del prestigioso **Estudio Aardman**, autores de **CHICKEN RUN, EVASIÓN EN LA GRANJA** y ganadores de 3 oscar de Hollywood) participan en el proyecto.
- Para obtener un anuncio de 30 segundos hacen falta 45 días de trabajo, pero el equipo ha conseguido reducir este tiempo a una tercera parte de lo habitual.
- El realizador, **Luis Guridi**, también es director de cine.
- Los anuncios de **LOS GARCÍA** se ruedan desde principios de año en un gran plató de Alcobendas (Madrid).



Guridi, **Zeni**, **Llorens**, **Perea**, **Martínez**, **Bosch** y **Doménech** frente al plató en el que se están rodando los episodios de **LOS GARCÍA**.

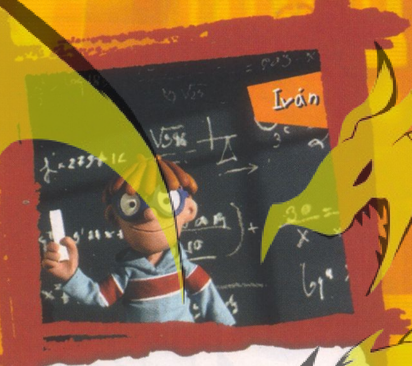




Los hijos...



Siempre a la última, cuando coge su guitarra se olvida de todo lo demás.



Es un auténtico genio. Con su sonrisa picarona espera la llegada del euro.



Es la peque, pero no por eso menos lista. ¡Menuda es ella!

¡Y el loro!

Pistacho

Uno más de la familia.


PUN TARRROTA.
Jan
...Y TIENE QUE HABER MUCHA ACCIÓN, ESPECTACULAR Y CATASTRÓFICA. EXPLOSIONES Y TAL... ¡ESTO ES MUY BLANDO!
EDICIONES TALVEZ
BUENO, A LA VIGÉSIMA VA LA VENCIDA, VOY A HACER UNA QUE NI AKIRA...
BAR BARO
¡VOY A PONER TANTA ACCIÓN QUE SE VA A CANSAR LOS OJOS...!
BLAM
BROOOOMM
BA-KATABROOOMM...
RATAKATA...
¡NO! ¡VA A ESTRELLARSE CONTRA LA SUPERBOMBA DE MEGATRILITRUENO...!
BROOOM
¡BASTA! ¡NO SE PUEDE DORMIR UNA SIESTA EN ESTA CASA...!
JAN



Club Super 3

digital

Nada mejor que los frescos atardeceres del verano para contar historias terroríficas... Y eso lo sabe muy bien el **Maestro de la Cripta**. Entre las muchas series de **Canal Club Super 3**, este mes os recomendamos las siguientes:

LOS CUENTOS DE LA CRIPTA

Cómo no... el **Maestro de la Cripta** recomienda antes que ninguna su propia serie, en la que los protagonistas sufren interesantes y terroríficas experiencias en cada episodio que no dejan de ser divertidas. Al final de cada historia hay una moraleja diferente. Ninguno de los personajes está a salvo de los extraños objetos y situaciones que se suceden en los capítulos... Ni el propio **Maestro**.

LA FAMILIA NORMAL

La familia de **Norman** adquirió poderes extraordinarios después de una peligrosa explosión nuclear. ¿Quieres saber cuáles son? ¡Aquí los tienes!

Padre - Superfuerza

Madre - Telequinesis

Hermana pequeña - Superinteligencia

El perro - Poderes variados

ESTRELLA INVITADA: NORMAN NORMAL

Le gusta: ver la tele, jugar a los videojuegos, salir con los amigos...

No le gusta: hacer o tener que hacer cosas demasiado extraordinarias.

Le gustaría: a veces, tener la misma condición que el resto de su familia.

Su sueño: estar bien tanto con los superhéroes como con los que no lo son.

Tiene que... acostumbrarse a las espectaculares habilidades de su familia.

SIMSALA GRIMM

Encontrarás toda la fantasía de los maravillosos cuentos de los **Hermanos Grimm** detrás de la puerta de **Simsala**, un mágico lugar que puede ser abierto a través de un conjuro secreto. Acompañaremos a **Yoyo** y **Croc** en sus viajes alucinantes a través de los cuentos más conocidos. Dragones, princesas, castillos encantados... ¡Como para no perdérselo!



Reena y Gaudy

Podréis ver la serie basada en el cómic de Hajime Kanzaka y Rui Araizumi en La 2 y es casi un clásico en Japón, su país de origen. La fantasía heroica se presenta de la forma más loca posible juntando el típico equipo aventurero: el mago, el guerrero, el ladrón... Pero en Reena y Gaudy se invierten casi todos los papeles.

REENA



Es la maga y, además, la protagonista indiscutible. Le encanta comer y se enfada con bastante facilidad. Tiene 16 años y normalmente viaja sola pero, excepcionalmente, ha aceptado que **Gaudy** la acompañe en su viaje. Sin rumbo fijo, va hacia los lugares donde haya buena comida y cosas interesantes. Su ataque más potente es el temible "Matadragones". Los tesoros son la obsesión de **Reena**. Todos sus intentos se dirigen a la consecución de preciados objetos milenarios de incalculable valor. Y si de paso puede hacerse con un par o tres de baúles llenos de oro y joyas, pues bueno... no los despreciará. Esta chica alquila sus poderes y acepta las más arriesgadas misiones por una buena suma, claro está. Pero las cosas no siempre le salen bien, ya que su escasa paciencia le trae problemas más de una vez (y más de dos, o de tres). Pero, tras esta dura fachada, tiene un corazón de oro (ella nunca lo admitirá).



GAUDY

Es muy fuerte, valiente y tiene buen corazón... pero es algo tontorrón. Su buena fe le convierte en víctima de múltiples engaños además de hacer perder constantemente los nervios a quienes le rodean. Posee la Espada Mágica de la Luz. "¿Cómo semejante individuo puede poseer tal objeto?" se preguntan los protagonistas de la serie... Realmente, es todo un misterio.

LA ALOCADA HISTORIA

En uno de sus viajes, **Reena** se encuentra en el camino a unos bandidos. Cuando está a punto de defenderse, aparece un valiente guerrero que "la salva" de sus atacantes. Como os podéis imaginar, este guerrero es **Gaudy**, que ofrece sus servicios a la "indefensa damisela". Pero **Reena** no lo es y, aunque intenta demostrárselo a **Gaudy,** él insiste en acompañarla para protegerla. Cuando **Reena** se da cuenta de que este fortachón posee la Espada Mágica de la Luz, acepta de mejor grado su compañía. Durante su camino, **Reena** y **Gaudy** reunirán a unos cuantos compañeros más, a los que **Reena** no deja de considerar "unos pesados". En sus constantes devaneos, nuestros protagonistas llegarán incluso a salvar el mundo.

LOS "PESADOS" ACOMPAÑANTES

AMELIA

Es la princesa de Saillune; lucha "por el amor y la justicia", pero es de lo más gafe. Se une al grupo para vencer al mal que hay en la tierra. Usa la magia blanca y todavía no domina los contrahechizos.

ZELGADISS

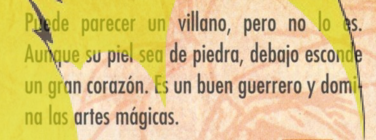
Puede parecer un villano, pero no lo es. Aunque su piel sea de piedra, debajo esconde un gran corazón. Es un buen guerrero y domina las artes mágicas.

SYLPHEEL

Es una aprendiza de mago pero no conoce ni los hechizos más básicos; está intentando aprender el "Matadragones". Es hija de un clan de hechiceros blancos. Está enamorada del bueno de **Gaudy**.

XELLOSS

Al igual que **Zelgadiss**, acaba demostrando que sus intenciones son buenas. Se presenta como un sacerdote que también se sabe un montón de conjuros.











MARTINA

Si creíais que no había nadie más gafe que **Amelia** estabais equivocados; os presentamos a **Martina**, "robanovios" sin igual y metedora de pata por excelencia. Es la princesa de Zoana, aunque perdió su reino por culpa de **Reena**.





PHILIA

Es una sacerdotisa del dios Dragón de Fuego; tiene más de doscientos años, pero para su raza, la de los dragones dorados, eso no son más de dieciocho... Su misión es encontrar a los que salvarán el mundo de la destrucción, cómo no, **Reena** y compañía, increíble pero cierto.

LOS TEMIBLES VILLANOS





EL MONJE REZO

Aunque al principio se muestra bondadoso, su auténtico objetivo es resucitar a una deidad maligna; intenta desviar todas las sospechas hacia **Zelgadiss**.



ZANGULUS

Este mercenario lucha en las filas de **Rezo** y hace lo posible por hacer tropezar constantemente a **Reena** y los demás. Acostumbra a acompañarle un mago, **Vrumagan**.

GAARV

Es el Dragón Oscuro del Caos, un demonio, y su principal enemigo es **Fibrizo, el Señor de los Infiernos**.

VARGAV

Con más de quinientos años de existencia y sangre de dragón en sus venas, pretende vengar el triste destino de su raza, los dragones antiguos, de la que él es único superviviente. Su objetivo es convocar a **Estrella Oscura**, el más poderoso de los demonios. **Vargav** cuenta con la ayuda de **Gurabos**, un enorme ogro y de **Giras**, un hombrezorro tuerto.





Fantasy

¡Bienvenidos a esta nueva sección! Aquí os mantendremos informados de las producciones, estrenos o libros de corte fantástico. También hablaremos de leyendas y seres míticos... ¿Estáis preparados? ¡Pues a leer!

REGRESO AL PLANETA DE LOS SIMIOS

¿Te imaginas un planeta en el que la evolución de los seres inteligentes hubiera tomado caminos opuestos? Éste es el tema principal de **EL PLANETA DE LOS SIMIOS**, la particular versión dirigida por **Tim Burton** que podremos ver en la gran pantalla el 27 de julio. La película está basada en la famosa novela de **Pierre Boulle**. En 1968 ya se hizo una primera versión cinematográfica con el mismo título, que ha llegado a ser considerada como un clásico del cine.

En el film, los simios han desarrollado una creciente sociedad feudal y han sometido a los seres humanos, a los que consideran una raza secundaria. Pero un hombre no está de acuerdo con este modo de vivir y empieza una rebelión que dará un giro de 180 grados al sistema de vida entre hombres y simios. Los simios van a caballo, llevan estandartes y visten capas, abigarrados yelmos, relucientes armaduras y cotas de malla. ¿Conseguirán los seres humanos hacerse un lugar en este inhóspito planeta?

Harry Potter

No tendremos la peli hasta diciembre, pero antes nos llegarán cosas tan interesantes como el juego de cartas intercambiables... en agosto. Vamos a echarle un vistazo.

CARTAS MÁGICAS

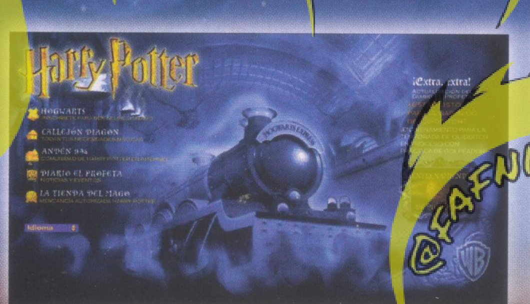
En plenas vacaciones nos pilla desprevenidos la aparición del juego de cartas más mágico del verano. De momento lo tendremos en inglés, y en nuestro idioma no aparecerá hasta mediados de octubre. El juego consta de 114 cartas y tiene barajas de inicio (para empezar a jugar), temáticas (para aprender estrategias de juego) y sobres de refuerzo (para mejorar las barajas o construirse una propia).

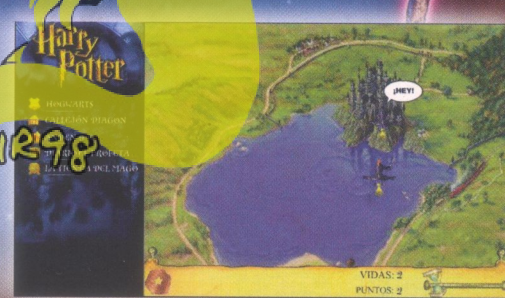
LA WEB EN CASTELLANO

La web oficial de **Harry Potter** ya está por fin en español.

www.harrypotter.es.warnerbros.com

Todos los apartados de la web están traducidos a nuestro idioma, lo cual se agradece.







Un hombre despierta tras una larga hibernación... y se da cuenta de que su nave se ha estrellado. Pronto es hecho prisionero por los miembros de una extraña cultura formada por simios. Al estar herido, no puede hablar ni comunicarse con ellos, por eso le consideran como "un humano incivilizado más".

La web oficial de la peli es:
www.international.planetoftheapes.com/sp/pota_site.html
Esta web está en español.

Tim Burton con el protagonista del film.

El Señor de los Anillos

Aquí tienes la web oficial de la peli en castellano:
www.elsenordelosanillos.aurum.es/

El estreno de la esperadísima película basada en la famosa obra de J.R.R. Tolkien no está precisamente a la vuelta de la esquina... pero ya queda menos (es el 19 de diciembre). La web oficial ya ha sido adaptada al castellano y presenta muchas novedades, como el librito que se ofrecía a la prensa en el pasado festival de cine de Cannes, eso sí, en inglés. También hemos visitado la web de Weta, la compañía que está "fabricando" orejas de elfos, espadas centenarias y morros de orco entre otras muchas cosas. Aquí tenéis a algunos de los míticos miembros de la Compañía del Anillo.

Legolas Hojaverde (Orlando Bloom) representa al pueblo de los elfos.

Frodo Bolsón (Elijah Wood) es un tranquilo hobbit que se convierte en la única esperanza de los Pueblos Libres para vencer al Señor Oscuro.

Gimli (John Rhys-Davies) es el representante de los enanos.

Ian Mc Kellen (¿Recordáis a **Magneto**, en **X-Men**?) interpreta al carismático mago que dirige la Compañía, **Gandalf el Gris.**

Los hobbits **Merry (Dominic Monaghan)** y **Pippin (Billy Boyd)** cierran la Compañía. Y **Sam (Sean Astin)** se obstina en acompañar a **Frodo.**

Aragorn (Viggo Mortensen) es el misterioso guía que acompaña a los hobbits desde el pueblo de Bree...


Melusina
Guión: Clarke Dibujo: Gilson
¿POR QUÉ ME HA CITADO MELUSINA EN LA COLINA? NO LA VEO...
¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO?
PERO... ¡SI ESTÁ AHÍ! ¡SE HA OLVIDADO DE MÍ!
¡PUES SE VA A ENTERAR! ¡DARME UN PLANTÓN EL DÍA DE MI...
¡Y HALA!
PETZ
POF
¡TENÍAS QUE SER TÚ! ¡YA HAS ECHADO A PERDER LA SORPRESA QUE TE TENÍA PREPARADA!
...CUM-PLEA-ÑOS!
¡ARGH!


DiBU
CONCURSO
Walt Disney's
EL LIBRO DE LA SELVA
MUÉVETE CON RITMO
Mowgly y todos sus amigos, los animales, se han unido para darte toda la acción de la selva en un videojuego trepidante, basado en las aventuras de la famosa peli de Disney "El libro de la selva".
SORTEAMOS VIDEOJUEGOS DE
EL LIBRO DE LA SELVA MUÉVETE CON RITMO.
Si quieres ganar uno, contesta a esta preguntilla de nada:
¿CUÁLES SON LOS COMPAÑEROS INSEPARABLES DE MOWGLY?
¡ENCUÉNTRALOS EN ESTA PÁGINA!
Fotocopia y envíanos este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO EL LIBRO DE LA SELVA MUÉVETE CON RITMO
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de agosto para enviarnos tu respuesta!
¡No te cortes! envíanos tu respuesta rápidamente.
DIBUCONCURSO EL LIBRO DE LA SELVA MUÉVETE CON RITMO
¿Cuáles son los compañeros inseparables de Mowgly?
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
INFOGRAMES
PC CD ROM
© Disney. Reservados todos los derechos.
@FAFNIR98



Zits

LA TIRA IMPRESCINDIBLE

¿Os acordáis de Jeremy? Sí, ese chico rubio, que lleva una camisa a cuadros y que casi nunca se separa de sus zapatillas deportivas... Pues va a volver a la carga en octubre, dibucolegas.

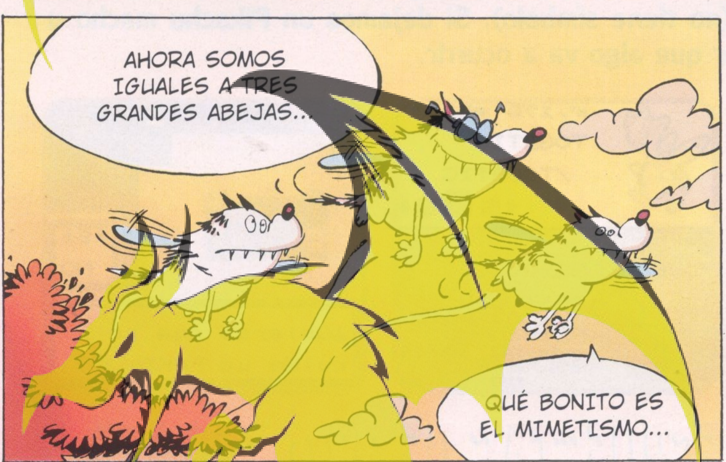
Le esperan nuevos malentendidos con su chica del alma, **Sara Toomey**; nuevas tardes con **Héctor**, su mejor amigo... "¿Cómo lo hará para quedar siempre tan bien delante de mis padres?", se pregunta **Jeremy**. Realmente, **Héctor** tiene un tacto especial con los adultos. El sueño de **Jeremy** es convertirse en estrella de rock. ¿Sabíais que su grupo preferido es [illegible]? Si todavía no tenéis el nº1 de **Zits**... ¡a por él! Y si ya lo tenéis, pues no dudéis en haceros con el nº2.

Los Zorrillos

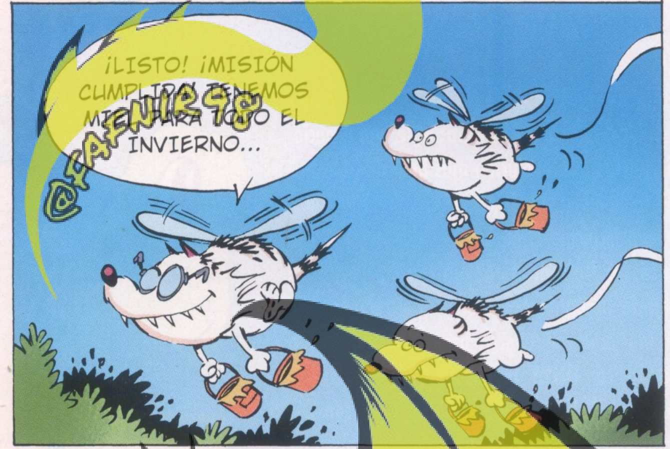
Guión: Gorcal Dibujo: Deth

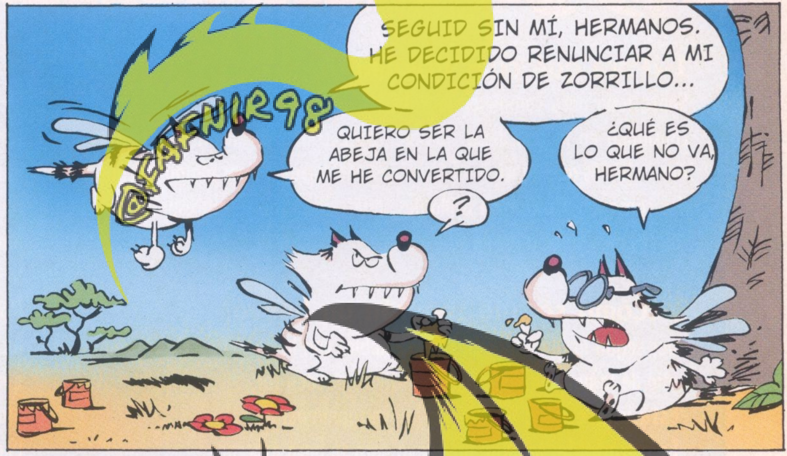


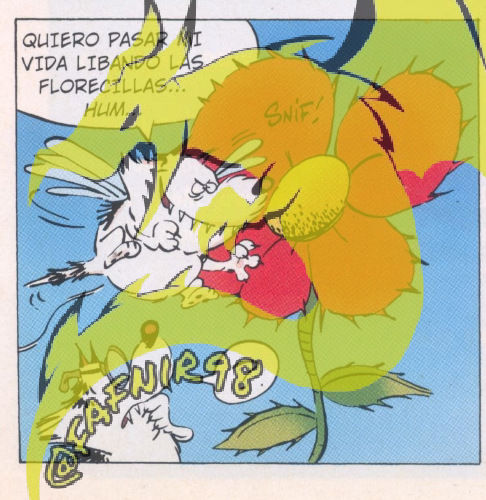


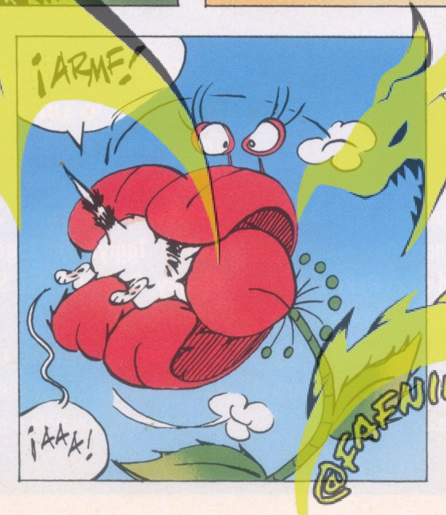














dale a la GAME BOY™

por Nintendo Acción

LOS MISTERIOS DE LA GUARDERÍA POKÉMON

Los Pokémon de las ediciones Oro y Plata pertenecen a uno de estos tres géneros: Macho (flecha hacia arriba), Hembra (cruz hacia abajo) y Desconocido (no tiene símbolo). Si dejamos un Pikachu macho y otro hembra en la GUARDERÍA, parece lógico pensar que algo va a ocurrir.

Efectivamente, al regresar, un señor nos estará esperando en el patio de fuera para comunicarnos que hemos tenido un huevo. ¡Qué bien! ya tenemos un nuevo **Pokémon**. Sí, claro, pero también un sinfín de preguntas ¿verdad? Vamos a contestar a algunas de ellas.







PREGUNTAS Y RESPUESTAS DE ORO Y PLATA.

1-¿Para qué criar Pokémon?

Sobre todo para completar la Pokédex, porque algunos **Pokémon** sólo se consiguen en la guardería. También para criar **Pokémon** más fuertes con movimientos que nunca tendrían en estado salvaje. Y por último, porque puedes conseguir **Pokémon** brillantes, que relucen de forma especial y tienen colores diferentes a los de su especie.

2-¿Cómo sé que tendrán un huevo?

Pues según lo que te digan cuando hables con la pareja de **Pokémon** en el patio de la guardería. Las contestaciones pueden ser:

-Está interesado: tendrán un huevo rápidamente.
-Es agradable: tendrán un huevo pero se hará esperar.
-Muestra interés: tendrán un huevo pero tardarán un montón.
-No está interesado: posibilidades cero.
-Está rebosante de energía: otro cero.

3- ¿Cuánto tiempo se tarda?

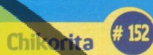
El juego cuenta el número de pasos que das desde que dejas los **Pokémon** en la guardería. Cuando alcanzas un número determinado (que es aleatorio, pero está dentro de un rango y depende de la afinidad de los **Pokémon**), un señor aparece en el patio para darte la noticia. Lo mejor es que cojas la bici y vayas arriba y abajo por la ruta 34 y por la calle principal de Ciudad Trigal. Más o menos sucede lo mismo cuando el huevo eclosiona. Tú incorporas el huevo a tu equipo y viajas con él hasta que das los pasos suficientes.

4-¿Qué nacerá de ese huevo?

De un **Pokémon** macho y otro hembra, ambos compatibles, nacerá un **Pokémon** de una especie igual al estado de evolución más bajo de la especie de la hembra. Tendrá nivel 5 y heredará los ataques o técnicas del macho.

Si cruzas tu **Pokémon** con un **Ditto**, nacerá un **Pokémon** de una especie igual al estado de evolución más bajo que tenga la especie del **Pokémon** que cruzas con **Ditto**. Tendrá nivel 5 y heredará los ataques del **Pokémon** que emparejamos con **Ditto** (siempre que la pareja sea macho).





5-¿Puede obtenerse un huevo del que salga un Mewtwo, o un Lugia...?

Los **Pokémon** legendarios se niegan a reproducirse con cualquier **Pokémon**. Pero no son los únicos. Éstos tampoco te darán un huevo: **Nidorina**, **Nidoqueen**, **Articuno**, **Zapdos**, **Moltres**, **Mewtwo**, **Mew**, **Pichu**, **Cleffa**, **Igglybuff**, **Togepi**, **Unown**, **Tyrogue**, **Smoochum**, **Elekid**, **Magby**, **Raikou**, **Entei**, **Suicune**, **Lugia**, **Ho-oh** y **Celebi**.

6-¿Puedo tener un ejemplar de Pokémon único?

En la guardería, prácticamente el único límite lo pones tú: tu imaginación y tu perseverancia. Anímate a probar todas las posibilidades.


Wilfredo
el Caballero
se relaja
Darío Adanti
OPS
¡WILFREDO! ¡TE HAS METIDO EN UN RÍO LLENO DE PIRAÑAS!
YA... PERO SON LAS ÚNICAS QUE NO ME COBRAN LA SESIÓN DE MASAJE...
Wilfredo
el Caballero
en el bosque encantado
Darío Adanti
¡EY! ¡SEÑOR FRESA!
¿CÓMO ESTÁ USTED?
SIGO CON MIS PROBLEMAS DE SARAMPIÓN...
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
72
MANLEY
48
CERAS Acuarelables
24

UNA DE FÚTBOL

por Enrique Vicente

Esta acrobacia futbolera se llama "chilena" y es muy espectacular. Prueba de poner en esta posición a tu prota... ¡y ya está listo para disparar un buen cañonazo a puerta!



...Lo que pueda ocurrir después, lo dejamos a tu imaginación dibucolega.

¿Os acordáis de Oliver y Benji? Intentad imitarlos. Lo bueno del dibujo es que es más facil hacer esas acrobacias en el papel que con el balón en los pies.


La historia es
más divertida
si la vives con
FLINT
LOS VIAJEROS
DEL TIEMPO
VIERNES A LAS 11:10 Y A LAS
supercable
Canarias Telecom
ONO
med
retena
reterioja
CANAL DIGITAL
FOX KIDS
www.foxkids.es

¿PARA QUÉ SIRVEN LOS FORMATOS DE IMAGEN?

por el Prof. Chip

Si os acordáis, el mes pasado utilizamos un programa para trabajar con imágenes llamado Photoshop. Ya os dije que no lo perdierais de vista porque lo usaríamos de nuevo. Pues bien, hoy os voy a explicar algunas cosas sobre los diferentes formatos en los que se puede guardar una imagen, y contamos para ello con la ayuda de Photoshop.

Hay muchos formatos diferentes en los que se puede presentar una imagen: JPG, GIF, BMP, PSD, TIF, EPS... Cada uno tiene sus utilidades, sus ventajas e inconvenientes. Evidentemente, existen más formatos de los citados, pero son menos conocidos y se utilizan menos, así que hoy no los trataremos.

De entrada, con Photoshop podemos abrir cualquier imagen. Luego vamos al menú *Archivo* y a la opción *Guardar como*... Desde ahí le podemos decir al programa el nombre con el que queremos guardar la imagen y también el formato (en el menú desplegable que hay debajo del nombre). Notaréis que habrá algunas opciones de formato que no podréis seleccionar para ciertas imágenes; esto se debe a su **Modo** (indexado o RGB). También podemos cambiar el **Modo** de una imagen yendo al menú *Imagen* y a la opción *Modo*. Para formato GIF, por ejemplo, es necesario que el **Modo** sea indexado.

Veamos para qué nos pueden ser más útiles unos formatos que otros:

JPG: La principal ventaja de este formato es que la imagen está muy comprimida. Al guardar una imagen en formato JPG ocupará mucha menos memoria en nuestro disco. Photoshop incluso nos permitirá elegir el nivel de compresión del JPG. El problema es que, si guardamos una imagen en formato JPG muy comprimido, ésta pierde algo de calidad.

GIF: Este formato permite hacer algunas cosas muy interesantes con las imágenes. Una de ellas es definir una transparencia. Esto se hace en Photoshop en el menú *Archivo*, opción *Exportar* y seleccionando *GIF89a*. Se abrirá una pantalla con la imagen en la que habrá unos cuadraditos con los colores presentes en ella y una herramienta que parece un cuentagotas. Si seleccionamos un color (de los cuadraditos o de la misma imagen) haciendo clic encima con el cuentagotas, ese color será transparente. Esta opción se suele usar para hacer fondos transparentes en las imágenes.

También pueden crearse GIF animados, que son imágenes con algún movimiento (seguro que has visto algunas en Internet). Otro día os explicaré cómo crearlos.

BMP: Este formato no comprime la imagen, así que ocupa bastante espacio en el disco duro. Puede usarse, por ejemplo, para una imagen como fondo de Escritorio de Windows.

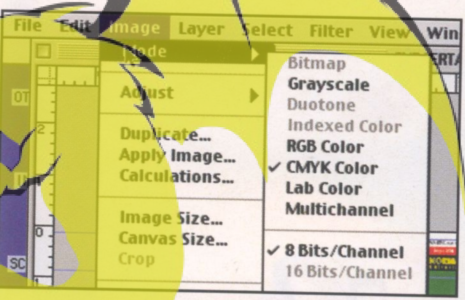
PSD: Es el formato propio de Photoshop. Permite conservar información adicional de la imagen. Es útil cuando una imagen consta de diferentes capas. Imaginad una imagen con capas como si fueran varios cristales superpuestos y en cada uno hubiera una parte del dibujo. Podemos ver todo el dibujo o quitar partes de él simplemente eliminando algunas de las capas, sin afectar al resto de la imagen. Esto es muy útil para los grafistas.

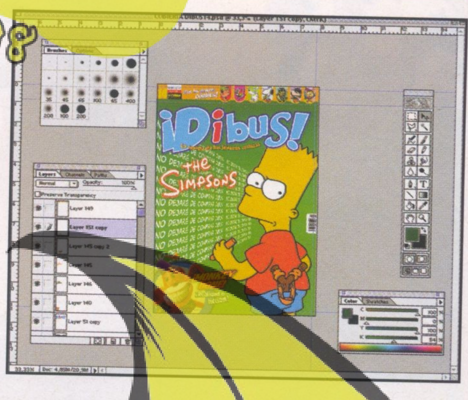
TIF y **EPS**: Estos formatos son realmente grandes y ocupan mucha memoria. Por otro lado conservan toda la calidad de la imagen y son muy útiles para el grafismo (por ejemplo para maquetar revistas como **¡Dibus!**).

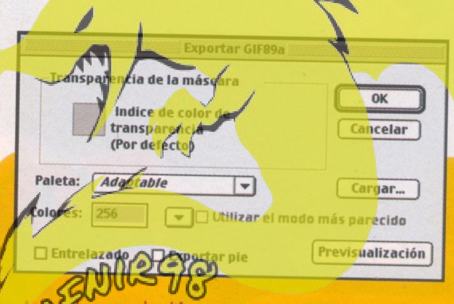
Eso es todo por hoy. No os deshagáis todavía del Photoshop que volveremos a utilizarlo. ¡Hasta la próxima lección!

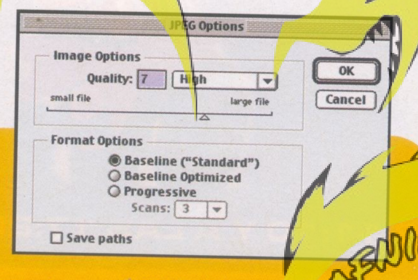


Son muchos los formatos que existen actualmente, en lo que se refiere a archivos de imagen, pero estos seis son los más comunes y los más utilizados en todo el mundo.









Aquí podemos ver los diferentes menús que nos saldrán si guardamos una imagen como GIF (derecha) o cómo JPG (izquierda), hay que tener muy en cuenta estas opciones para optimizar las imágenes a la medida de cada caso.

Adobe

www.adobe.es

Zoé en el país de las hadas

Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda

¡NO LO ENTIENDO! ¿SERÁ QUE MI MAGIA NO FUNCIONA CON ESTE CALOR?

¡JO! ¡SE SUPONE QUE CON ESTE SORTILEGIO EL AGUA DEBERÍA ESTAR HELADA!

VERGARA + ÁGREDA 2001



NEO PASO A PASO

Vamos a echarle un vistazo a uno de los mazos temáticos de Neo, Hotfoot, en el que se combinan los Pokémon planta con los de fuego. Spinarak, Hoppip, Cyndaquil... ¡Encuentra la mejor forma de combinarlos!

En primer lugar, destacamos que dispones de una evolución completa:

Hoppip ▶ Skiploom ▶ Jumpluff

Hoppip: tiene un ataque interesante que consiste en multiplicarse, eso te ayudará a no quedarte sin **Pokémon** básicos en tu mano. Tiene resistencia a los **Pokémon** de fuego y no tiene coste de retirada. Sus evoluciones mantienen estas ventajas y aportan nuevos ataques. 50 HP

Skiploom: tiene veneno y parálisis. 60 HP

Jumpluff: puede dormir al enemigo y recuperarse. Tiene 70 HP pero sus ataques no pasan de 20, así que su mejor baza es la defensa; además, sólo necesita una energía para mantenerse en juego.

También encontrarás a **Spinarak**, que evoluciona en **Ariados** con veneno y parálisis respectivamente.

Como es lógico que necesitamos un **Pokémon** para atacar, para eso está **Cyndaquil** en la baraja; puedes evolucionarle en **Quilava** pero a **Typhlosion** tendrás que buscarle en los sobres. El bebé **Magby** y **Magmar** completan la baraja.

Como es habitual, las cartas de entrenador te ayudarán a conseguir mejores estrategias. Destacamos la del **Teletransportador de Bill**, que te permite coger 4 cartas del mazo si lanzas una moneda y sale cara. También está la del **Profesor Elm**, con la que puedes renovar tu mano al completo si no te gustan las cartas que te han salido.

HOTFOOT AL COMPLETO

La moneda metálica de **Lugia** y dos contadores nuevos empiezan a marcar la diferencia respecto a ampliaciones anteriores de este juego de cartas intercambiables. ¿Y qué cartas tienes en el mazo temático **Hotfoot**? ¡Estas!

7 energía fuego

21 energía verde

Pokémon

1 Ariados Nv. 29
2 Cyndaquil Nv. 14
2 Cyndaquil Nv. 21
1 Jumpluff Nv. 3[illegible]
1 Magby Nv. 5
2 Magmar Nv. 37
4 Oddish Nv. 7
1 Quilava Nv. 35
2 Skiploom Nv. 28
3 Spinarak Nv. 15

Cartas de entrenador

1 Bill's Teleporter (Teletransportador de Bill)
3 Moo-Moo Milk (Leche de Miltank)
2 Pokémon March (Marcha Pokémon)
2 Super Rod (Super caña)

Nv= Nivel.

NUEVAS FORMAS DE JUGAR Y GANAR

• Los bebés Pokémon

Son las preevoluciones de algunos **Pokémon** que hasta ahora eran considerados como "básicos". Algunos son:

Pichu=Pikachu
Magby=Magmar
Cleffa=Clefairy
Elekid=Electabuzz
Igglybuf=Jiglypuff

Poder de Pokémon



Los bebés **Pokémon** acostumbran a tener un "poder de **Pokémon**" que se puede usar además del ataque y durante esta fase del juego. Por ejemplo, **Magby** tiene la habilidad de neutralizar los poderes de **Pokémon** de su adversario y, además, su oponente deberá tirar una moneda para poder atacar. Los bebés no tienen coste de retirada y tampoco se les aplica resistencia ni debilidad.

• Otra forma de ganar

Ya sabes que ganas la partida si consigues los tres premios de tu adversario o tu oponente se queda sin **Pokémon** en su banca... ahora también ganas si al principio de turno tu oponente se ha quedado sin cartas (si su mazo se ha agotado). El mazo deberá tener sesenta cartas, ni más ni menos (antes se podía jugar con treinta) y también deberás tener en cuenta que ahora tienes que conseguir seis premios y no tres.



• Las herramientas de Pokémon

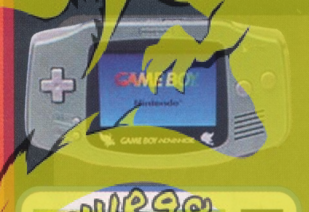
Son un tipo especial de cartas de entrenador que puedes adjuntar a tu **Pokémon** para que te ayude. Son como los objetos que puedes hacer llevar a tus **Pokémon** en las versiones **Oro** y **Plata** de los juegos para **Game Boy** de bolsillo; el concepto es el mismo. Sólo se puede unir una herramienta a cada **Pokémon**.

¡POKÉNOTIS!

ESPAÑA: Todavía tienes tiempo para prepararte para el **Gran Campeonato en Barcelona** (*STS Qualifier Tournament*), que tendrá lugar el 15 de septiembre de 2001; recordad que este último Gran Campeonato clasificará para la *Super Trainer Showdown* de San Diego, el definitivo para saber quién es el mejor entrenador de **Pokémon** del mundo.

EEUU: Los niños americanos juegan batallas en 3D real con el "Stadium" que admite figuras que llevan el llamado "chip inteligente". El chip contiene información sobre el **Pokémon** en cuestión (evolución, ataques...) que se va directa al juego. En consecuencia, tanto el mismo estadio como la figura del oponente reaccionan de una manera o de otra. ¡Impresionante!





JAPÓN: El juego de cartas intercambiables está experimentando un giro de 180 grados...
La nueva expansión, **VS** (*versus*) lleva el logo de **POKÉMON** en el reverso de las cartas y no el de **POCKET MONSTERS** como hasta ahora. Salía a finales de julio en Japón con varios tipos de mazos temáticos.
La otra novedad (también para finales de julio) es la **Game Boy Advance Celebi**. La novedosa consola permite la incorporación de un sistema que acepta las *e-cards*, tarjetas con un pequeño dispositivo electrónico que la consola es capaz de interpretar. Los datos de la tarjeta se añaden al juego... ¿Sabíais que también existe la **GBA Suicune**?







PIKADIBUJOS DEL MES
Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona
1
POKÉMON
2
¡Uf! ya se han callado ¡Por fin voy a disfrutar con mi Dibus!
TOTODILE
CHIKORITA
3
PEDRO. M. V. MÁLAGA.
POKÉMON
FERALIGATR
4
ELISA ANDREU 6 AÑOS
5
CHIKORITA
6
7
8
POKÉMON
#156 QUILAVA
#155 CYNDAQUIL
#157 TYPHLOSION
9
#105 Marowak
1 Vicente López Hurtado, Murcia.
2 Bartolomé López Izquierdo, Valencia.
3 Pedro Marín Vera, Málaga.
4 Elisa Andreu, 6 años, Sevilla.
5 Carlos Arenillas Medina, Madrid.
6 Raquel Egea Rivero, Mahón (Baleares).
7 Jaime Villaplana Cortés, Denia (Alicante).
8 Omar Arabi Fernández, 10 años, Madrid.
9 Francisco José Cruz Ramírez, Granada.

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 66 ESPECTÁCULO EN POICECORRAL

#122

Pokémon protagonistas: #122 Mr. Mime.

Ash visita al profesor **Oak** en el laboratorio **Pokémon** y allí se encuentra con **Gary**, al que visita. **Oak** les reprende a los dos, y les dice que debreían cultivar el trabajo en equipo. Poco después reciben un ataque del **Team Rocket** y, para impedir que les roben todos los **Pokémon**, **Ash** y **Gary** se ven forzados a trabajar juntos. Antes de realizar el ataque, **Jessie** y **James** han ido a visitar a **Giovanni** para decirle que lo dejaban cuando de repente la mansión explota y ven huir al **Pokémon** misterioso (**¿Mewtwo?**) mientras se despoja de su armadura metálica... También **Giovanni** abandona el lugar, pero en helicóptero, diciéndoles que continúen con su trabajo.

CAPÍTULO 67 HACED SITIO A GLOOM

Pokémon protagonistas: #44 Gloom

Todavía en Pueblo Paleta **Ash**, **Brock** y **Misty** conocen a **Florinda**, una entrenadora de **Gloom**. Lo ha intentado todo para que su **Pokémon** evolucione pero incluso la piedra hoja ha fallado. Ash se da cuenta de que el **Team Rocket** debe de haber estafado a la pobre **Florinda**. Acaban enfrentándose a ellos y **Gloom** resulta de gran ayuda, combatiendo y también proporcionando una poción para los **Pokémon** heridos.

#44

CAPÍTULO 68 LUCES, CÁMARA Y CO-ACCIÓN

Pokémon protagonistas: #54 Psyduck, #40 Wiglytuff.

Un famoso director de cine va a rodar una película y muchos **Pokémon** se presentan con sus entrenadores. El **Team Rocket** no deja escapar esta ocasión para robar **Pokémon** y participa en el *casting*. Al final son seleccionados **Pikachu**, **Raichu**, **Arbok**, **Weezing**... y por desgracia se cuela un **Jiglypuff** que, además de dormirlos a todos, evoluciona en **Wiglytuff**. **Psyduck** y **Wiglytuff** acaban protagonizando la película.

CAPÍTULO 69 VE AL OESTE JOVEN MEOWTH

Pokémon protagonistas: #53 Meowth.

Este capítulo es una autobiografía del **Pokémon** parlante del **Team Rocket**, desde su nacimiento hasta ahora. Cuenta por qué sabe hablar tan bien, de dónde procede, por qué se unió al **Team Rocket**...

#53

CAPÍTULO 70 MAESTRO DE LO ONiESPERADO

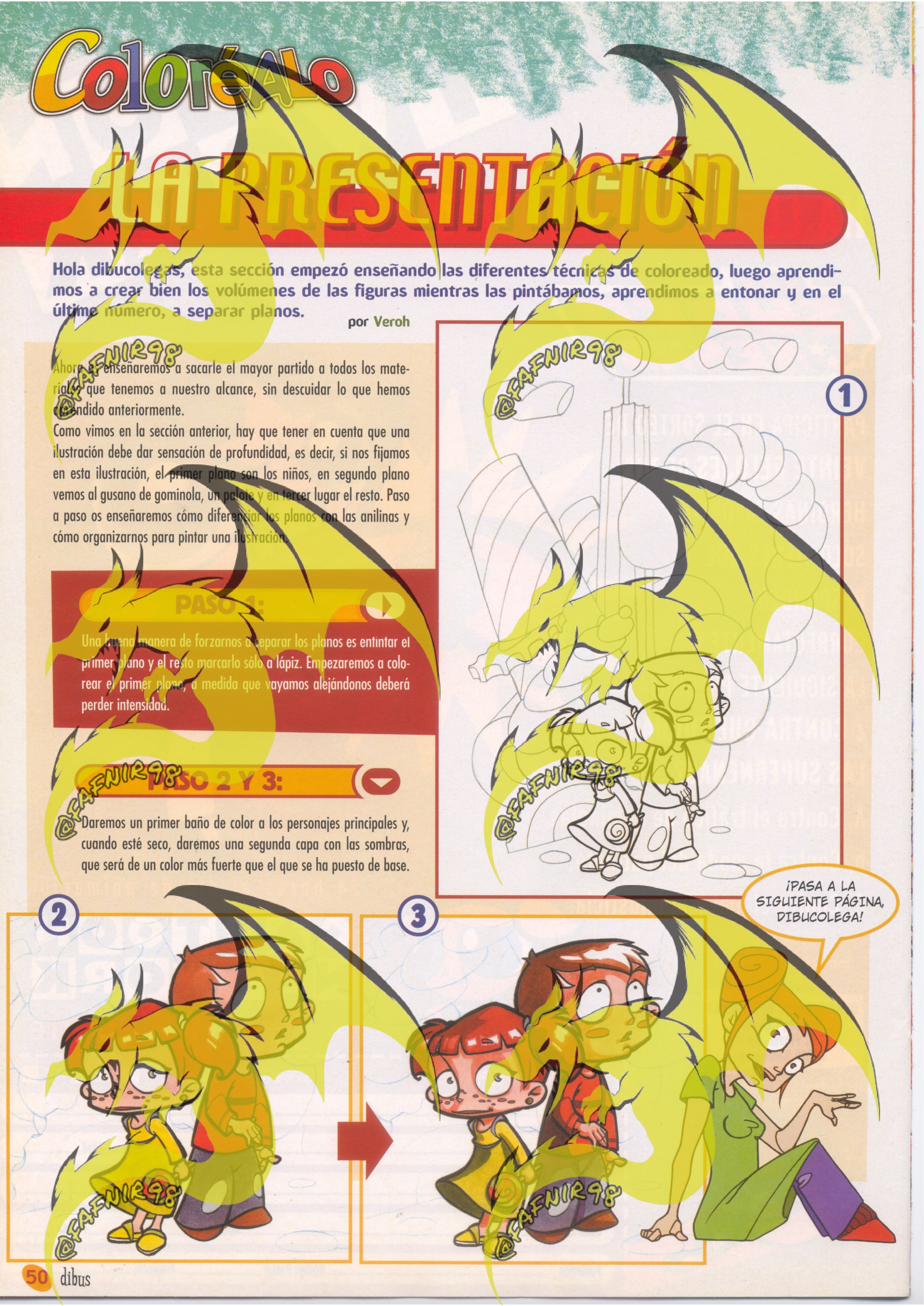
Pokémon protagonistas: #95 Onix.

Ash, **Brock** y **Misty** van a visitar a **Bruno**, un entrenador de **Pokémon** que vive en las montañas para que les aconseje en la crianza y entrenamiento de los **Pokémon**. La especialidad de **Bruno** son los de roca. Al llegar, son atacados por un **Onix** más grande de lo normal y son salvados por **Bruno**, pero este entrenador, de repente, deja de ser amable...

#95


COSMO
Daniel Torres
?
COSMO
COSMO
PFFFF
A!
COSMO
FFFF
SOS
DANIEL TORRES


CARTOON NETWORK
HA LLEGADO LA HORA DE
LAS SUPERNENAS ™
PARTICIPA EN EL SORTEO DE
VEINTE RELOJES DE TUS
HEROÍNAS FAVORITAS.
SÓLO TIENES QUE
RESPONDER
CORRECTAMENTE A
LA SIGUIENTE PREGUNTA:
¿CONTRA QUÉ LUCHAN
LAS SUPERNENAS?
A. Contra el tráfico de gominolas.
b. Contra la moda del patinete.
C. Contra el mal y la injusticia.
Envíanos el cupón adjunto
con tus datos a:
DIBUCONCURSO SUPERNENAS
Revista ¡Dibus!
C/ Fluvià, 89
08010 Barcelona
Tienes hasta el 31 de Agosto del 2001
para enviarnos tus dibujos!
24 horas al día de animación
CARTOON NETWORK
anímate
TM&©2001 CARTOON NETWORK
DIBUCONCURSO SUPERNENAS
La respuesta correcta es A B C
Nombre
Apellidos
Edad
Teléfono
E-mail
Calle
Número
Piso
Puerta
Población
Código Postal
Provincia
@FAFNIR98



ColoréALo

LA PRESENTACIÓN

Hola dibucolegas, esta sección empezó enseñando las diferentes técnicas de coloreado, luego aprendimos a crear bien los volúmenes de las figuras mientras las pintábamos, aprendimos a entonar y en el último número, a separar planos.

por Veroh

Ahora os enseñaremos a sacarle el mayor partido a todos los materiales que tenemos a nuestro alcance, sin descuidar lo que hemos aprendido anteriormente.

Como vimos en la sección anterior, hay que tener en cuenta que una ilustración debe dar sensación de profundidad, es decir, si nos fijamos en esta ilustración, el primer plano son los niños, en segundo plano vemos al gusano de gominola, un palote y en tercer lugar el resto. Paso a paso os enseñaremos cómo diferenciar los planos con las anilinas y cómo organizarnos para pintar una ilustración.

PASO 1:

Una buena manera de forzarnos a separar los planos es entintar el primer plano y el resto marcarlo sólo a lápiz. Empezaremos a colorear el primer plano, a medida que vayamos alejándonos deberá perder intensidad.

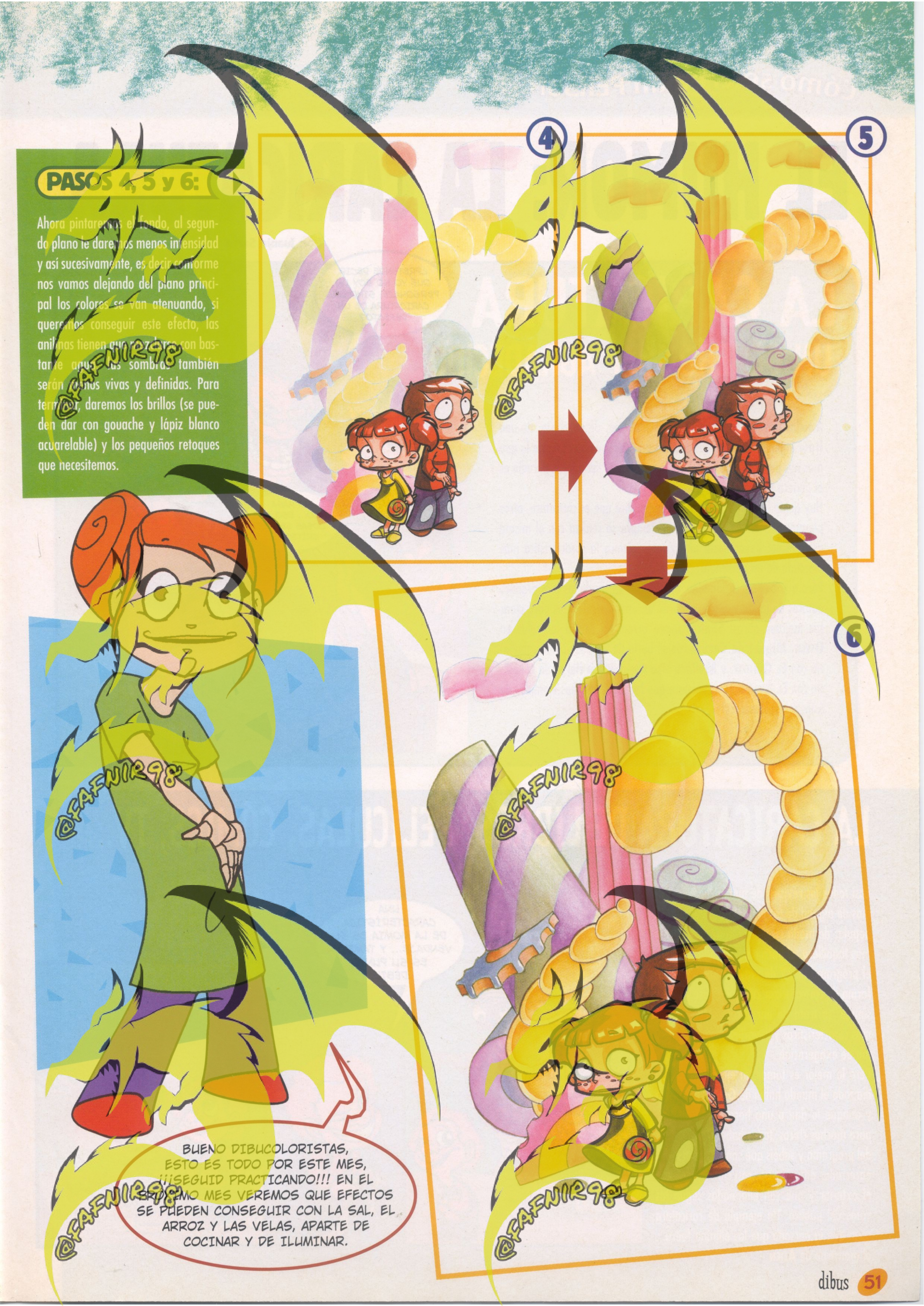
PASO 2 Y 3:

Daremos un primer baño de color a los personajes principales y, cuando esté seco, daremos una segunda capa con las sombras, que será de un color más fuerte que el que se ha puesto de base.

1

2

3


PASOS 4, 5 y 6:
Ahora pintaremos el fondo, al segundo plano le daremos menos intensidad y así sucesivamente, es decir conforme nos vamos alejando del plano principal los colores se van atenuando, si queremos conseguir este efecto, las anilinas tienen que mezclarse con bastante agua, las sombras también serán menos vivas y definidas. Para terminar, daremos los brillos (se pueden dar con gouache y lápiz blanco acuarelable) y los pequeños retoques que necesitemos.
4
5
6
BUENO DIBUCOLORISTAS, ESTO ES TODO POR ESTE MES, ¡¡¡SEGUID PRACTICANDO!!! EN EL PRÓXIMO MES VEREMOS QUE EFECTOS SE PUEDEN CONSEGUIR CON LA SAL, EL ARROZ Y LAS VELAS, APARTE DE COCINAR Y DE ILUMINAR.



EL HUMOR: LA CARICATURA

Por: Juanjo Sarto Ilustraciones: Abel Carrasco

LA CARICATURA
UN GÉNERO MUY AGRADECIDO

A todos nos gusta reírnos: de una situación, de un chiste, de una frase ingeniosa... Pero aunque sea un poco cruel decirlo, de lo que más nos gusta reírnos es del prójimo. Y en ese sentido, la parodia es el género por excelencia.

Hay quien lo llama parodia, hay quien dice que es caricatura, otros piensan que es ridiculizar... pero siempre se realiza con el mismo mecanismo: llevar hasta un extremo cómico la característica más marcada de un personaje.

Para que os hagáis una idea, os diré que varios de los más grandes autores de la literatura se basaron en estos mecanismos para crear sus mejores obras: **Shakespeare** arremetió contra los celos en **Otelo**, **Miguel de Cervantes** se burló de las novelas de caballería con **El Quijote**, y **Molière** hizo que todos se rieran de la codicia con **El Avaro**. ¡Y os aseguro que hay más muchos ejemplos de éstos y otros autores!

LA CARICATURA DE LIBROS, PELÍCULAS, CÓMICS, TV...

Casi todas las revistas de humor llevan parodias de alguno de los elementos de la cultura popular de moda en ese instante: la película más taquillera, el libro del que todos hablan, el programa de TV de mayor audiencia... La forma de caricaturizar cualquier cosa es muy simple: se trata de encontrar los elementos más característicos y llevarlos hasta un extremo de exageración.

Pero lo mejor es tomar un ejemplo. Hoy en día todo el mundo habla de **Gran Hermano** y aunque lo dan a una hora un poco tarde para muchos chicos, todos habéis oído hablar del programa y sabéis que son unas personas encerradas en una casa, casi sin contacto con el exterior y que serán eliminadas según los votos del público. Un ejemplo de caricatura sería que la persona que los elimina fuera... el monstruo de **Alien**.



LA CARICATURA
DE ELEMENTOS COTIDIANOS

Fijarse en todo lo que nos rodea y saber encontrar sus características más acusadas, para exagerarlas y hacer una caricatura es algo que exige muchas dotes de observación.

¿Cuáles son las características más caricaturizables del mundo en que vivimos? Hay que pensar un poco, pero seguro que encontramos varias: la pasión de los padres y madres por los coches caros, los niños enganchados a las videoconsolas, las personas que valoran más a sus perros y gatos que a los seres humanos, la pasión por los equipos de fútbol...

¿Os atrevéis a crear un personaje con alguna de estas características y llevarlo hasta su extremo? ¿Seríais capaces de crear varias historietas divertidas sobre ese personaje? Éste sería un buen ejercicio para un guionista, y no hace falta que cojáis las características que hemos citado mas arriba: podéis elegir las que os sean mas próximas a vosotros: en vuestro colegio, en la familia, en los amigos... ¡Ánimo y haced prácticas!

ELEMENTOS DE CARICATURA
EN OTRAS HISTORIETAS

Hay veces que, sin que el tebeo sea de caricatura o parodia, se pueden incluir esos elementos siempre que se trate de una historieta cómica.

Por ejemplo: si en una de vuestras historias aparece un individuo que es una caradura... siempre se le puede hacer decir eso de 'majete', y que tenga un aspecto a lo **Torrente**. O si alguien está viajando en una barca puede ponerse en la proa con los brazos abiertos, como la protagonista de **TITANIC**.

Pero hay que tener cuidado con introducir estos elementos: es importante que no sean muchos, y que no rompan la unidad de la historia, ya que si no se tiene esto en cuenta, el cómic parecerá una sucesión de pegotes sin mucha gracia.

Un buen ejemplo de la utilización la caricatura es la serie de televisión **LOS SIMPSON**, donde suelen aparecer personajes famosos... haciendo de sí mismos, pero de una forma exagerada.

LA CARICATURA

O CRÍTICA DE LA ACTUALIDAD



Un gran número de programas de películas, libros y pde televisión con éxito, se basan en las caricaturas, más o menos blandas, de personajes de la actualidad. Sólo hay que pensar en los programas de **Cruz y Raya**, **Los Morancos**, **Las Noticias del Guiñol**, **Lluvia de Estrellas** (que aunque es una caricatura blanda, no deja de ser una caricatura, ya que busca los elementos más característicos de un cantante para imitarlos, aunque sin mucha exageración), y un montón de ejemplos más.

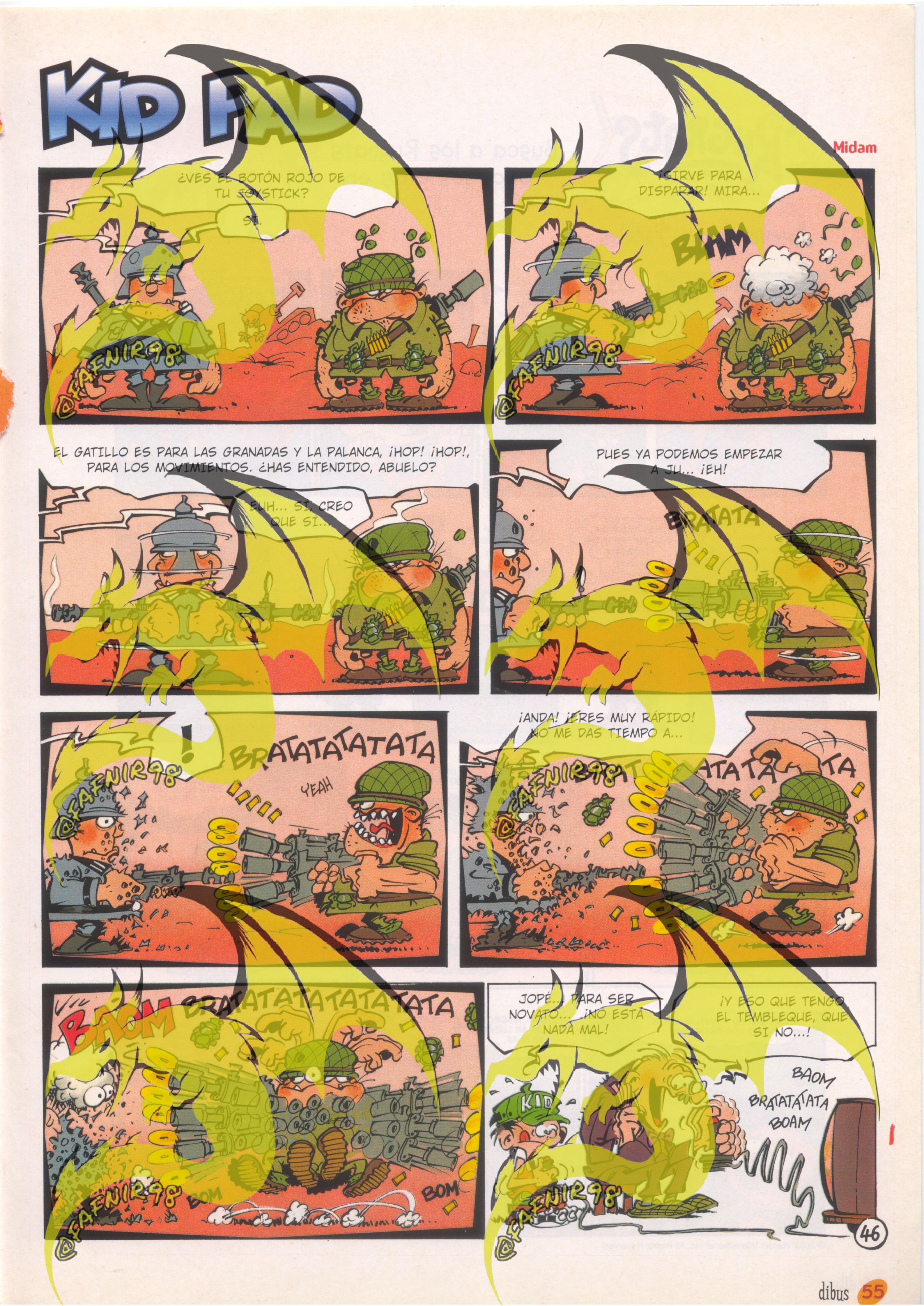
Y si hablamos de programas para mayores... las imitaciones caricaturescas son también muy frecuentes. Y es que saber criticar lo que pasa a nuestro alrededor y hacerlo con gracia e ingenio es algo que el público siempre agradece.

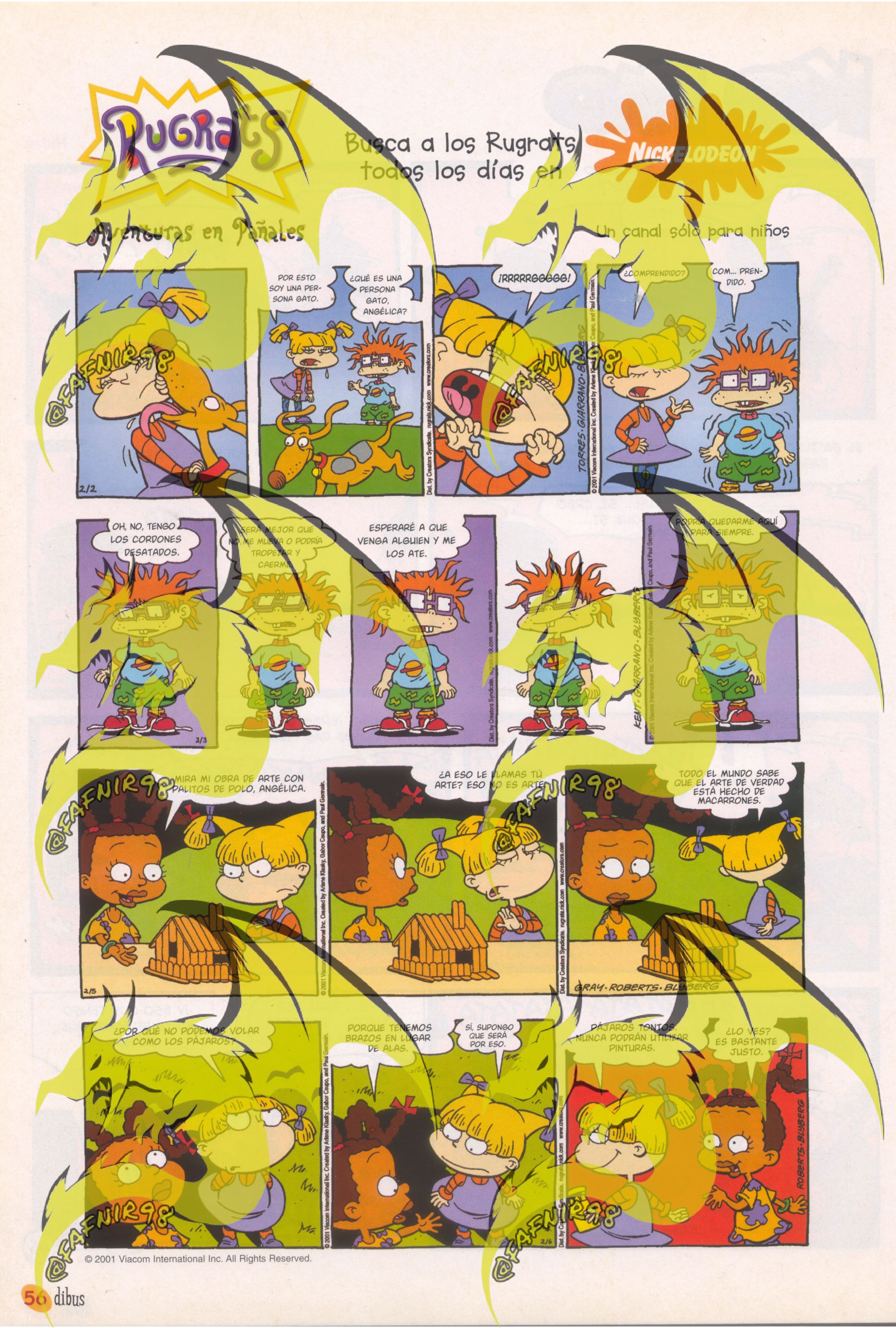
CÓMO ELEGIR UN PERSONAJE CARICATURIZABLE



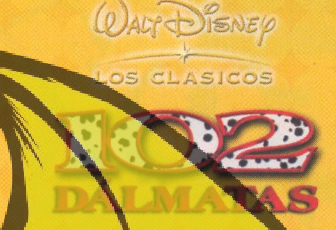
No todo el mundo sirve para ser caricaturizado. Hay personas cuyo físico es muy normal y en el que resulta difícil encontrar elementos a exagerar. Pero, de cualquier forma, ésa es tarea del dibujante.

En nuestro caso, en el de los guionistas, tenemos que buscar otro tipo de elementos: una frase que el personaje diga con mucha frecuencia, una forma peculiar de hablar (enrollándose mucho, o repitiendo una muletilla, o dudando en cada frase). Si te fijas bien en cómo hablan las personas descubrirás que todos tenemos una forma diferente de hablar. Búscala y experimenta un poco con ella. Te llevarás muchas sorpresas.


KID PAD
Midam
¿VES EL BOTÓN ROJO DE TU JOYSTICK?
SI.
¡SIRVE PARA DISPARAR! MIRA...
BLAM
EL GATILLO ES PARA LAS GRANADAS Y LA PALANCA, ¡HOP! ¡HOP!, PARA LOS MOVIMIENTOS. ¿HAS ENTENDIDO, ABUELO?
EUH... SI, CREO QUE SI...
PUES YA PODEMOS EMPEZAR A JU... ¡EH!
BRATATA
!
BRATATATATATA
YEAH
¡ANDA! ¡ERES MUY RÁPIDO! NO ME DAS TIEMPO A...
ATATA
TA
BAOM
BRATATATATATATATA
BOM
BOM
JOPÉ... PARA SER NOVATO... ¡NO ESTÁ NADA MAL!
¡Y ESO QUE TENGO EL TEMBLEQUE, QUE SI NO...!
KID
BAOM
BRATATATATA
BOAM
46


Rugrats
Busca a los Rugrats todos los días en
Nickelodeon
Aventuras en Pañales
Un canal sólo para niños
POR ESTO SOY UNA PERSONA GATO.
¿QUÉ ES UNA PERSONA GATO, ANGÉLICA?
¡RRRRRGGGGG!
¿COMPRENDIDO?
COM... PRENDIDO.
TORRES·GIARRANO·BLYBERG
OH, NO, TENGO LOS CORDONES DESATADOS.
SERÁ MEJOR QUE NO ME MUEVA O PODRÍA TROPEZAR Y CAERME.
ESPERARÉ A QUE VENGA ALGUIEN Y ME LOS ATE.
PODRÍA QUEDARME AQUÍ PARA SIEMPRE.
KENT·GIARRANO·BLYBERG
MIRA MI OBRA DE ARTE CON PALITOS DE POLO, ANGÉLICA.
¿A ESO LE LLAMAS TÚ ARTE? ESO NO ES ARTE.
TODO EL MUNDO SABE QUE EL ARTE DE VERDAD ESTÁ HECHO DE MACARRONES.
GRAY·ROBERTS·BLYBERG
¿POR QUÉ NO PODEMOS VOLAR COMO LOS PÁJAROS?
PORQUE TENEMOS BRAZOS EN LUGAR DE ALAS.
SÍ, SUPONGO QUE SERÁ POR ESO.
PÁJAROS TONTOS. NUNCA PODRÁN UTILIZAR PINTURAS.
¿LO VES? ES BASTANTE JUSTO.
ROBERTS·BLYBERG
@FAFNIR98





No puedes perderte el nuevo vídeo y DVD de Disney...

Estará a la venta en vídeo y DVD a partir del 20 de JUNIO

PARA CELEBRARLO SORTEAMOS 10 vídeos

GLENN CLOSE GERARD DEPARDIEU

Walt Disney PICTURES PRESENTA

102 DÁLMATAS

Dos nuevos héroes y un hueso duro de roer

Sólo tienes que contestar a esta pregunta:

¿Quién quiere un nuevo abrigo de piel?

Tenéis hasta el 31 de agosto para enviarnos la respuesta y vuestros datos

DIBUCONCURSO
102 DÁLMATAS
Revista ¡Dibus!
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona



destacados de Agosto

Especial Sailormoon

En agosto hemos decidido hacer caso a todas vuestras peticiones y volver a emitir los últimos episodios de una de vuestras series favoritas: Sailormoon R. Así que el miércoles 15 de agosto a las 7:00 de la mañana y el jueves 16 agosto de a las 13:35 del mediodía emitiremos once episodios seguidos con las últimas aventuras de Bunny Tsukino y las demás sailors.

EMISIÓN: MIERCOLES 15 A LAS 7:00 Y JUEVES 16 DE AGOSTO A LAS 13:35.

Como recordaréis, SAILORMOON R está dividida en dos partes: la primera, en la que dos alienígenas llegan a la Tierra para robar la energía a los seres humanos y dársela al **Árbol de la Oscuridad** y la segunda, en la que se conocerá a Chibiusa, la hija de **La reina Serenity** y **el rey Endimión** en el futuro. **Chibiusa** ha sido enviada desde el futuro y desolado **Tokio de Cristal** que está siendo atacado por la familia de **La luna negra**. **Guerrero Luna** y las demás *sailors* deberán combatir contra la familia de **La luna negra** y contra el **Gran Sabio**, un ser muy poderoso que apoya a los malvados sólo para acumular todo el poder para sí mismo.

Si queréis saber cómo acaba SAILORMOON R no podéis perderos este superespecial. ¡Ah! y no faltéis al último capítulo de la saga, un episodio muy especial que os sorprenderá.

Sailormoon y las demás *sailors* se enfrentan a la familia de la **Luna Negra** en esta ocasión. ¿Conseguirán devolver la paz a esta época y al futuro del...

Perros al rescate

EMISIÓN: SÁBADOS Y DOMINGOS A LAS 9:30 Y A LAS 18:05

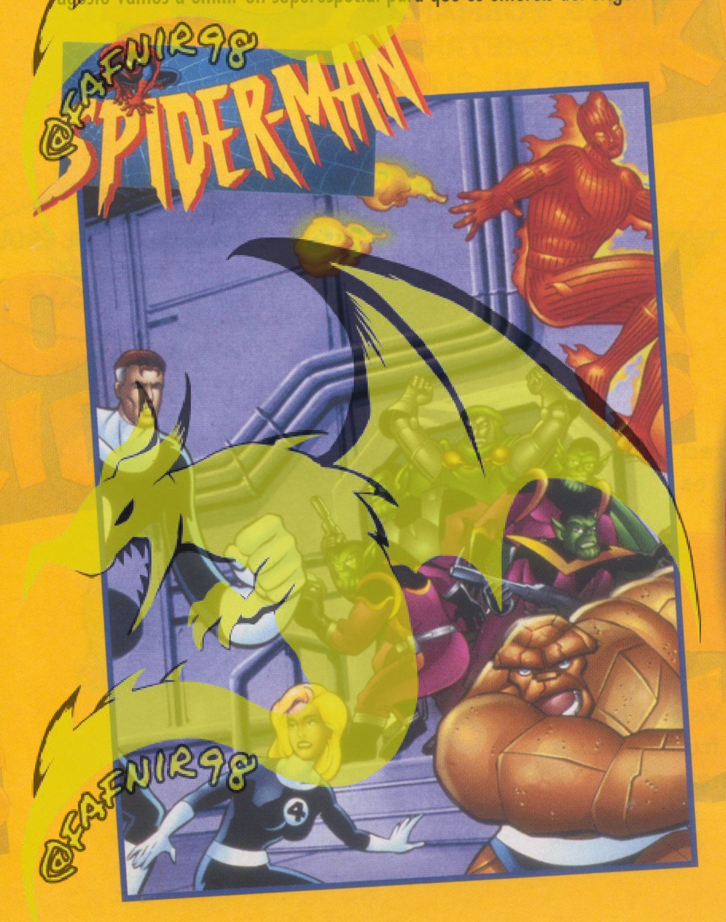
La Tierra siempre ha sido un lugar lleno de villanos y malvados dispuestos a todo con tal de dominar el mundo. Por eso, en nuestro canal, tenemos el mejor equipo de superhéroes: los **X-Men**, **Spiderman**, **La Garrapata**, **Sailormoon**, **Walter Melon**... a los que ahora se van a unir los **Perros al rescate**.
El hombre siempre ha considerado a los perros como sus amigos más fieles, pero lo que no saben los humanos es que sus mascotas favoritas han creado una organización que se dedica a la lucha contra el mal. Este grupo está liderado por **Perro Cero**, una enigmática y misteriosa figura que manda a su equipo con puño, o mejor, garra de hierro. También está **Ralph**, el ligón del grupo y experto en operaciones secretas. Con él trabaja **Mitzy**, una terrier rosa que maneja como nadie las triquiñuelas legales y **Scribble**, el cachorro novato del grupo.
Los tres trabajan para el equipo internacional que reúne a las mentes caninas más lúcidas del mundo, verdaderos expertos en criminología, en el arte del disfraz y la defensa personal.
Así que si te preguntabas qué hacía tu perro **Pancho** o tu perrita **Chispas** cuando te marchabas de casa y lo dejabas solo, ya lo sabes, tienes que ver esta serie para enterarte...



Especial Iniciación en SUPER-HÉROES

EMISIÓN: SABADO 4 Y DOMINGO 5 A LAS 17:45

Todos conocemos a **Spiderman**, **Tormenta** o el **Hombre Antorcha** pero ¿sabemos cómo llegaron a convertirse en lo que son? O lo que es lo mismo, ¿qué extrañas fuerzas de la naturaleza actúan para transformar a un ser humano normal y corriente en un mutante con poderes extraordinarios?
Por eso, y como sabíamos que había cierta desinformación al respecto y os queremos convertir a todos en supereruditos del tema, el primer fin de semana de agosto vamos a emitir un superespecial para que os enteréis del origen de estos seres fantásticos. Emitiremos tres episodios cada día de **Spiderman**, tres de **X-Men** y tres de **Los Cuatro Fantásticos**. En ellos podréis descubrir el momento en el que los astros, las mareas, la fatalidad y el calendario chino se conjugaron para crear un instante mágico del que surgieron todos estos personajes. ¡Quién sabe! Quizás algún día todos estos factores vuelvan a confluir y te conviertan en nuestro nuevo superhombre. De momento, y para poneros sobre la pista, estad atentos a vuestro televisor.



CONCURSO



Fox Kids sortea fabulosos *singles* de Los Piston, el grupo de cuatro chicos que primero triunfó en China y ahora está pegando fuerte en nuestro país con su tema, **El móvil**. ¿Quieres ganar uno? Pues contesta a esta pregunta:

¿EN QUÉ DOS IDIOMAS CANTAN LOS PISTON?

Tienes hasta el **31 de agosto** para enviarnos tus respuestas a:

FOX KIDS
Ref. Los Piston
Apdo. Correos 51548
28080 Madrid







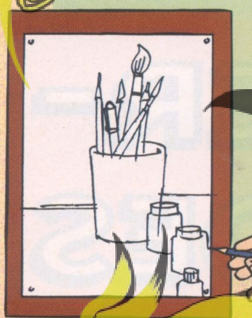
Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

por Daniel Torres

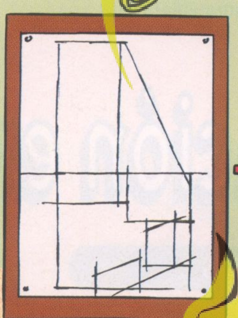
El encaje

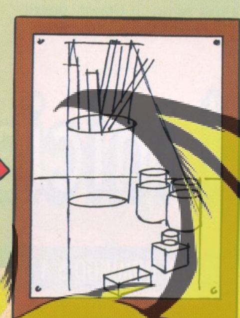
Hagamos un experimento: vamos a dibujar algo comenzándolo por un lado y terminándolo por otro sin fijarnos en el conjunto. Lo más seguro es que nos quede así:



¿Por qué? Pues porque no hemos tenido en cuenta que el modelo forma un conjunto. ¡Hasta se nos ha salido del papel!

Todo dibujo tiene un proceso: hay que comenzarlo con un sencillo esquema de colocación del conjunto para llegar, paso a paso, a las líneas definitivas.







A ese comienzo se le llama encajar.

ESO SUENA COMO METER ALGO EN UNA CAJA.

Pues de eso se trata.

EL ENCAJE ES TRAZAR UNA SERIE DE LÍNEAS, FORMANDO SENCILLAS FIGURAS GEOMÉTRICAS, DENTRO DE LAS CUALES SE SITUARÁ EL TEMA QUE QUEREMOS DIBUJAR.



¡Qué bruto eres! Lo de la caja es una metáfora.

Te lo explicaré de forma más sencilla. Ve a la cocina y coge las frutas y verduras que tengas allí.

?

¿PERO NO ERA ÉSTA LA CLASE DE DIBUJO?


Ahora coge un pimiento y una zanahoria y los pones así:
JA, ¿A QUIÉN ME RECUERDA TANTA HORTALIZA JUNTA?
El pimiento no es más que dos esferas colocadas una sobre otra.
y la zanahoria un cilindro delgado.
AH, YA VEO
¡CLARO!
Para encajar un dibujo hay que reducir a sus formas básicas el objeto que vamos a representar.
Ése es el primer paso, el más sencillo; a partir de ahí el dibujo se va elaborando teniendo en cuenta otros factores que veremos más adelante.
@FAFNIR98



Spy kids

Un buen día descubres que tus padres son espías secretos retirados... ¿Qué harías? ¡Revisar todos los gadgets que tengan al más puro estilo James Bond! ¿Y si los secuestran? Armarse de valor y... ¡al rescate!

Carmen y **Juni Cortez** son dos hermanos de lo más normal, que tienen una vida corriente como la de cualquier otro niño... hasta que descubren que sus padres son espías secretos retirados. ¡Qué pasada! "No, nuestros padres no son tan guays como para ser espías secretos...". Ésta es su primera reacción, pero como todo encaja, no tienen más remedio que aceptarlo. Durante años, **Ingrid Cortez** ha contado a sus hijos una bella historia de amor en forma de cuento antes de ir a dormir, en la que dos espías secretos que tenían la orden de eliminarse entre sí, se enamoran. **Carmen** y **Juni** nunca se hubieran imaginado que los enamorados del cuento fueran sus propios padres.

Ingrid y **Gregorio Cortez** son los padres de **Carmen** y **Juni**, dos espías retirados pertenecientes a la **OSE** (Oficina de Servicios Estratégicos) que se han reincorporado recientemente al servicio tras ser de nuevo solicitados ante una gran e inminente amenaza. Los dos han desaparecido, junto a siete agentes más de la **OSE** y todo parece indicar que **Fegan Floop**, conocido como el mago de la tecnología, está implicado en estas desapariciones.

Carmen y **Juni** se proponen encontrar a sus padres, y para ello cuentan con los más variados objetos y extraños inventos como la "mochila colega" una mochila autopropulsora con la que se puede volar durante un rato; o la vaina submarina "Super Guppy", que se transforma en una barca. También tenemos el coche espía (cargadito de pantallas de vídeo y convertible en anfibio) y el avión en miniatura, que tiene unos controles de videojuego.

En la peli salen un montón de bichejos extraños como los **Fooglies**, antiguos agentes de la OSE transformados genéticamente por **Floop**; o los **Thumb-Thumbs**, robots enormes en forma de dedo pulgar metálico bastante temibles. Pero la amenaza real está en los **Niños Robot**, una serie de engendros mecánicos superfuertes idénticos a los hijos de presidentes y líderes mundiales. Entre estos clones también se encuentran los de **Carmen** y **Juni**.

Los dos niños tendrán que afrontar muchas adversidades antes de llegar al castillo de **Floop**, donde toda lógica desaparece para convertirse en un caos continuo. Tendrán que encontrar a sus padres dentro de ese caos y llevarles de vuelta a casa.

La familia Cortez al completo: Ingrid (Carla Gugino), Gregorio (Antonio Banderas), Juni (Daryl Sabara) y Carmen (Alexa Vega).



Socorro soy un pez

ESTRENO: 3 de agosto

Tu hermanita se ha escapado por la pecera (en forma de pez, claro) y, no sabes cómo, ha conseguido llegar al reino submarino... Siguiéndole la pista... ¡tú también te conviertes en un pez! ¿Te imaginas a ti mismo en forma de estrella de mar o de rodaballo? ¿En qué pez te gustaría convertirte?

Los tres protas de esta divertida peli, **Fly**, **Stella** y **Chuck**, te lo podrían contestar. Los tres niños se van a pescar al mar, desobedeciendo a sus padres. La repentina subida de la marea les sorprende y van a ver a su amigo el **Profesor Mackrel**, que está obsesionado con la inundación de los continentes. Y por eso está trabajando en una poción que convierta a los seres humanos en peces, como una forma extrema de supervivencia. La traviesa **Stella**, que sólo tiene cinco años, curiosea en el laboratorio y, accidentalmente, prueba dicha pócima... Y se convierte en una estrella de mar. Para sobrevivir tendrá que llegar al océano. Para salvarla, **Fly** y **Chuck**, ni cortos ni perezosos, se convierten en un pez y una medusa respectivamente e intentan encontrar a **Stella**. Sólo tienen 48 horas para encontrar a la niña y un antídoto ya que, si no, se quedarán convertidos en peces para siempre.

No va a ser una tarea fácil puesto que en el océano pululan personajes de lo más indeseable como Joe, un pequeño y extraño pez que sueña con ser soberano de los mares, o el tiburón, todo mandíbula pero nada de materia gris. En contrapartida también hay personajes que habitan el fondo marino que se pondrán de parte de los protas, como **Sasha**, un caballito de mar que se convierte en la mejor amiga de **Stella**.

Nada mejor en verano ni más refrescante... que ver en el cine una peli donde se vea agua a montones. Además podrás disfrutar de una excelente banda sonora y una buena calidad en la animación de esta producción europea que está dando mucho que hablar.

CONCURSO DE DOBLAJE

Han participado más de 10.000 niños para encontrar las voces de los protagonistas del film.

Tenéis más información en la web: **www.socorrosoyunpez.com** donde se pueden ver tráilers de la película e información sobre la producción como los *story-boards* o el libro de trabajo de la película.



DIGIMUNDO

por Youkomon

¿Que no pudiste verla en el cine? ¿No? No te preocupes, porque ya la tienes en vídeo. En nuestro número 13 hicimos un reportaje en el que contábamos los pormenores de la peli. ¿No lo tienes? No pasa nada, te la resumimos aquí.

La peli consta de tres partes diferenciadas: en la primera los protas son **Tai** y **Kari** y la acción sucede cuatro años antes de conocer el **Digimundo**. La pequeña **Kari** descubre un **Digihuevo** en la pantalla de su ordenador y, sin querer, lo hace eclosionar. El **Digimon** que nace llegará a convertirse en un gigantesco **Agumon** (que no es el que conocerá Tai cuatro años después), al que **Kari** coge mucho cariño.

La segunda parte ocurre seis meses después de terminar los capítulos de la primera serie y nos presenta a los personajes de la segunda temporada, **Digimon 02**. **Tai** e **Izzy** se verán metidos en auténticos problemas al ser los que detectan el ataque de un **Digimon** virus que quiere contaminar la red de redes: Internet. La cosa se complica todavía más cuando este malévolo **Digimon**, **Diabormon**, activa un programa de misiles gubernamental... ¿Conseguirán detenerle? Cuando parece que han vencido, **Diabormon** reaparece dominando al compañero de **Terriermon**, el **Digimon** de **Willis**, un niño elegido estadounidense.

DIGI news

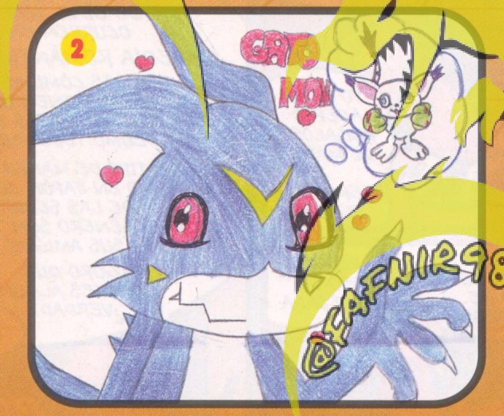
España: Pronto llegará a su término **Digimon 02**... Hay un capítulo especial (no sabemos si se va a emitir) que precede a **Tamers**, y es un epílogo de **Digimon 02** en el que vemos a sus protagonistas veinte años después de que acabe la serie con sus respectivas e inesperadas parejas y trabajos.

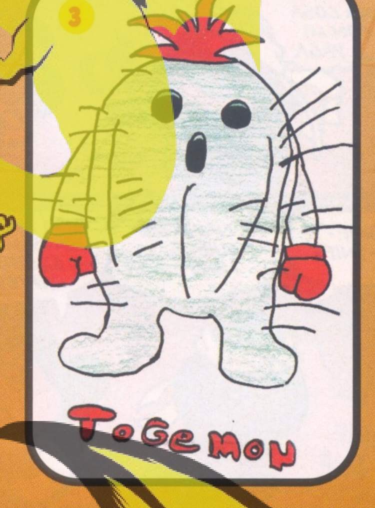
EEUU: **Bandai** ha presentado 3 nuevos modelos de *digivice* de colores distintos que son como el D-3 pero en los que puedes jugar con otros **Digimon** de la segunda temporada como **Wormmon**.

Japón: En el país del sol naciente ya se ha inventado un nuevo aparatejo electrónico sobre **Digimon Tamers** llamado **Pocket Culumon**. Con él puedes hablar con el **Digimon** estrella de la nueva temporada y entretenerte con un pequeño minijuego. El aparatito incluye una base de datos con los **Digimon** que aparecen en la serie. Si tenéis algún amigo que vaya a Japón... ¡ya sabéis qué pedirle! Ah, y una noticia de última hora: en la Anime Fair de Tokio se presentó la peli de **Digimon Tamers**. Sí, como lo lees, digifan. Ya hay una quinta peli.

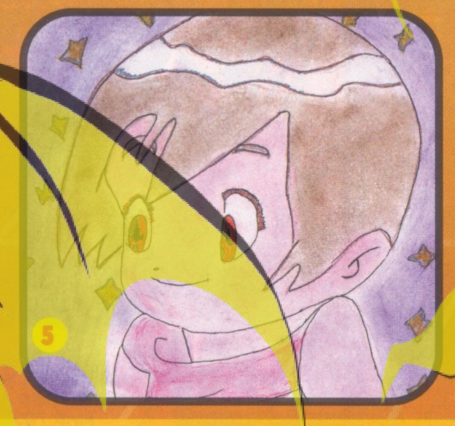
DIGI art











1 Izaskun Sada Eraso, 11 años, Olite (Navarra).

2 Carla Beatriz Dios Estévez, Vigo (Pontevedra).

3 Débora Dias Ferrao, Gines (Sevilla).

4 Marina Rizo Ortega, 6 años, Mula (Murcia).

5 Andrés Baucells de la Peña, Barcelona.

Los capítulos

49 ADIÓS A LOS NUMEMONS

Kari, **T.K.** y **Sora** están buscando a los demás en una gran cloaca y se encuentran a **WereMonzaemon** al frente de un gran grupo de **Numemons**. **Kari** y **Gatomon** conseguirán liberar a los **Numemons** mientras los demás **Digimon** distraen a **WereMonzaemon**. Cuando todos están abatidos, la luz de **Kari** les revive y consiguen vencer. Todo parece ir bien hasta que aparece **MachineDramon**.

50 LADY DEVIMON Y LA LUCHA DE LAS CHICAS

Los chicos al fin llegan al castillo de los **Amos Oscuros**, donde se encuentran cara a cara con **LadyDevimon**. Ahora más que nunca necesitarán estar unidos, niños elegidos y **Digimon**, para llegar al final con vida. La lucha con **Piedmon** será definitiva para llegar hasta los **Amos Oscuros**.

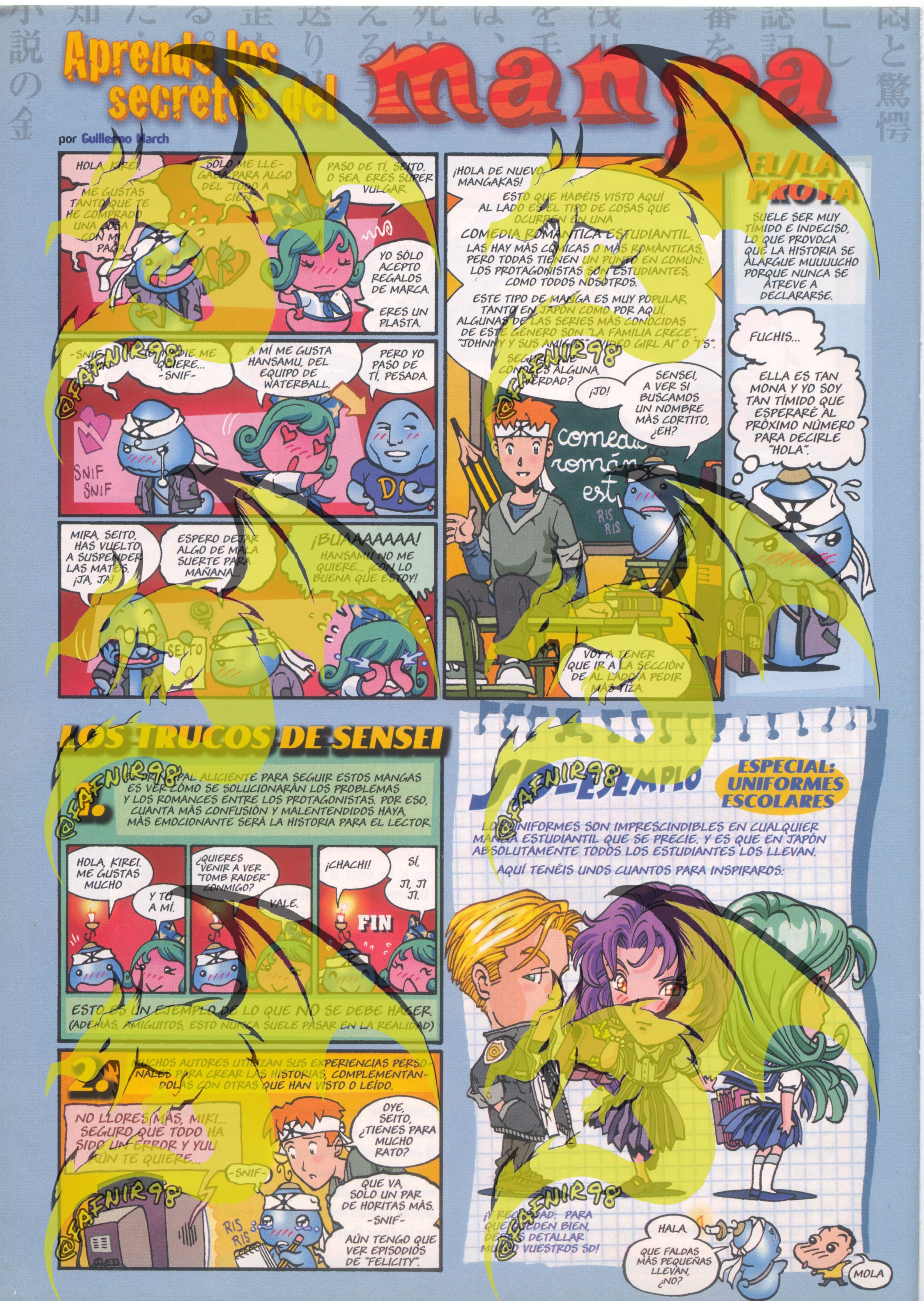
51 PIEDMON EL PAYASO INFERNAL

Tai y los demás llegan al castillo de **Piedmon**, que está en la cima de la Montaña Espiral. **Matt** consigue reunirse con **Joe** después de escaparse de la cueva de oscuridad y se encuentran con **T.K.**, que les cuenta que **Sora** ha caído en una cueva. Al llegar, encuentran a los cansados **Tai** y **WarGreymon** luchando con **Piedmon**. En ese momento el emblema de la amistad de **Matt** se ilumina...

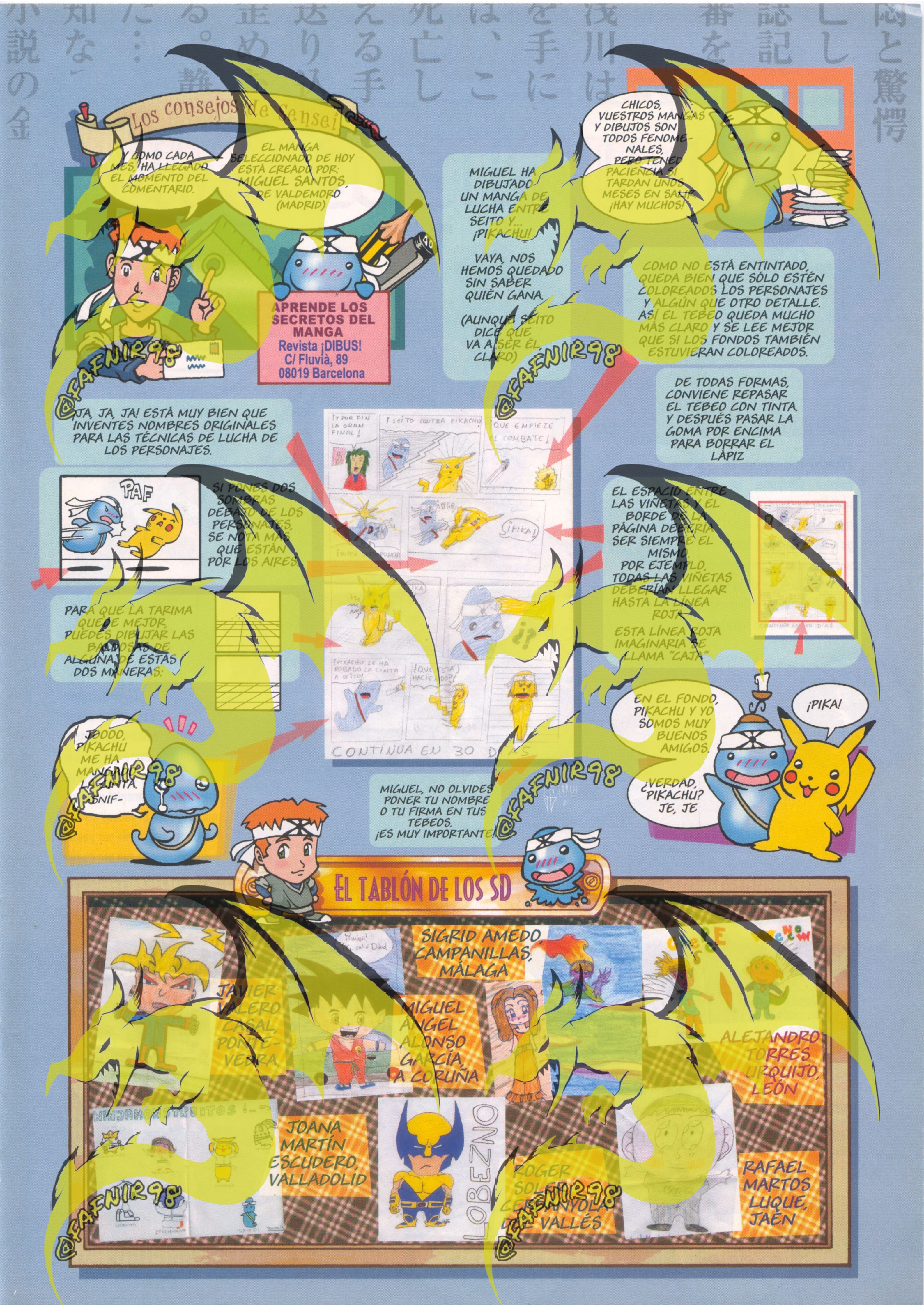
52 MAGNA ANGEMON, EL CABALLERO SAGRADO

Cuando todos los **Digimon** están atacando, **Piedmon** los convierte a todos, incluso a los niños elegidos, en muñecos. Sólo quedan **Kari** y **T.K.** El emblema de la esperanza de **T.K.** se ilumina y **Angemon** digievoluciona en **MagnaAngemon**, revive a los que habían sido convertidos en muñecos por **Piedmon** y además, consigue vencer a **Piedmon**. Acto seguido, los niños elegidos reciben un e-mail de **Gennai** en el que les dice que los **Amos Oscuros** no son la auténtica amenaza para el Digimundo.

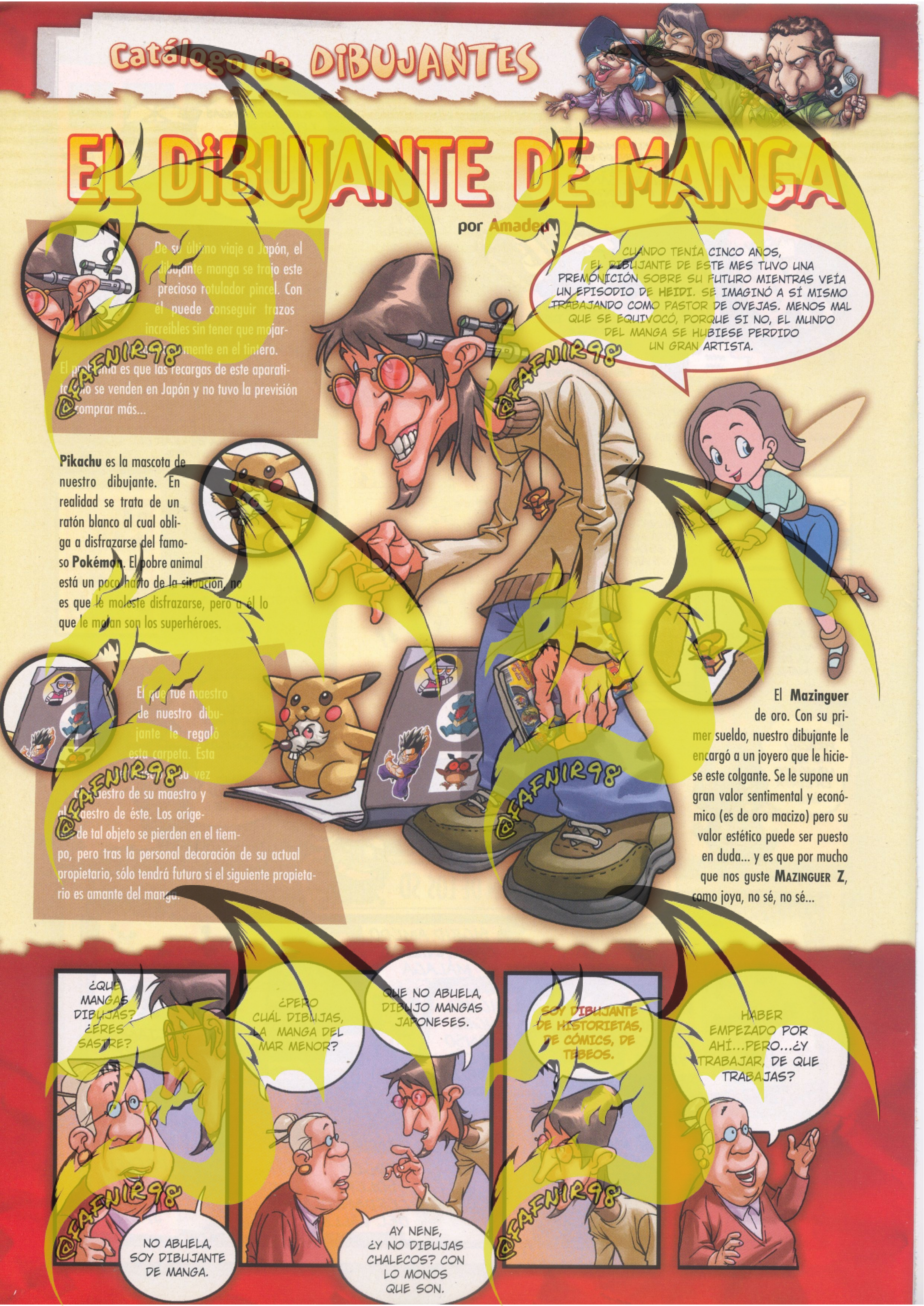
**agradecemos su colaboración a FOX KIDS.*



Aprende los secretos del manga
por Guillermo March
HOLA, KIREI. ME GUSTAS TANTO QUE TE HE COMPRADO UNA COSA CON MI PAGA.
SÓLO ME LLEGABA PARA ALGO DEL "TODO A CIEN".
PASO DE TÍ, SEITO. O SEA, ERES SÚPER VULGAR.
YO SÓLO ACEPTO REGALOS DE MARCA.
ERES UN PLASTA.
-SNIF- NADIE ME QUIERE... -SNIF-
A MÍ ME GUSTA HANSAMU, DEL EQUIPO DE WATERBALL.
PERO YO PASO DE TÍ, PESADA.
SNIF SNIF
D!
MIRA, SEITO, HAS VUELTO A SUSPENDER LAS MATES. ¡JA, JA!
ESPERO DEJAR ALGO DE MALA SUERTE PARA MAÑANA...
¡BUAAAAAAA! HANSAMU NO ME QUIERE... ¡CON LO BUENA QUE ESTOY!
SEITO
¡HOLA DE NUEVO MANGAKAS!
ESTO QUE HABÉIS VISTO AQUÍ AL LADO ES EL TIPO DE COSAS QUE OCURREN EN UNA
COMEDIA ROMÁNTICA ESTUDIANTIL.
LAS HAY MÁS CÓMICAS O MÁS ROMÁNTICAS, PERO TODAS TIENEN UN PUNTO EN COMÚN: LOS PROTAGONISTAS SON ESTUDIANTES, COMO TODOS NOSOTROS.
ESTE TIPO DE MANGA ES MUY POPULAR, TANTO EN JAPÓN COMO POR AQUÍ. ALGUNAS DE LAS SERIES MÁS CONOCIDAS DE ESTE GÉNERO SON "LA FAMILIA CRECE", "JOHNNY Y SUS AMIGOS", "VIDEO GIRL AI" O "I"S".
SEGURO QUE CONOCES ALGUNA, ¿VERDAD?
¡JO!
SENSEI, A VER SI BUSCAMOS UN NOMBRE MÁS CORTITO, ¿EH?
comedia román est
RIS RIS
VOY A TENER QUE IR A LA SECCIÓN DE AL LADO A PEDIR MÁS TIZA.
EL/LA PROTA
SUELE SER MUY TÍMIDO E INDECISO, LO QUE PROVOCA QUE LA HISTORIA SE ALARGUE MUUUUCHO PORQUE NUNCA SE ATREVE A DECLARARSE.
FUCHIS...
ELLA ES TAN MONA Y YO SOY TAN TÍMIDO QUE ESPERARÉ AL PRÓXIMO NÚMERO PARA DECIRLE "HOLA".
LOS TRUCOS DE SENSEI
1.
EL PRINCIPAL ALICIENTE PARA SEGUIR ESTOS MANGAS ES VER CÓMO SE SOLUCIONARÁN LOS PROBLEMAS Y LOS ROMANCES ENTRE LOS PROTAGONISTAS. POR ESO, CUANTA MÁS CONFUSIÓN Y MALENTENDIDOS HAYA, MÁS EMOCIONANTE SERÁ LA HISTORIA PARA EL LECTOR.
HOLA, KIREI. ME GUSTAS MUCHO
Y TÚ A MÍ.
¿QUIERES VENIR A VER "TOMB RAIDER" CONMIGO?
VALE.
¡CHACHI!
SÍ, JI, JI JI.
FIN
ESTO ES UN EJEMPLO DE LO QUE NO SE DEBE HACER (ADEMÁS, AMIGUITOS, ESTO NUNCA SUELE PASAR EN LA REALIDAD)
2.
MUCHOS AUTORES UTILIZAN SUS EXPERIENCIAS PERSONALES PARA CREAR LAS HISTORIAS, COMPLEMENTANDOLAS CON OTRAS QUE HAN VISTO O LEÍDO.
NO LLORES MÁS, MIKI... SEGURO QUE TODO HA SIDO UN ERROR Y YUU AÚN TE QUIERE...
OYE, SEITO, ¿TIENES PARA MUCHO RATO?
-SNIF-
QUE VA, SOLO UN PAR DE HORITAS MÁS. -SNIF-
AÚN TENGO QUE VER EPISODIOS DE "FELICITY".
RIS RIS
SD-EJEMPLO
ESPECIAL: UNIFORMES ESCOLARES
LOS UNIFORMES SON IMPRESCINDIBLES EN CUALQUIER MANGA ESTUDIANTIL QUE SE PRECIE. Y ES QUE EN JAPÓN ABSOLUTAMENTE TODOS LOS ESTUDIANTES LOS LLEVAN.
AQUÍ TENÉIS UNOS CUANTOS PARA INSPIRAROS:
¡Y RECORDAD: PARA QUE QUEDEN BIEN, DEBÉIS DETALLAR MUCHO VUESTROS SD!
HALA.
QUE FALDAS MÁS PEQUEÑAS LLEVAN, ¿NO?
MOLA
@FAFNIR98



Los consejos de Sensei
Y COMO CADA MES, HA LLEGADO EL MOMENTO DEL COMENTARIO.
EL MANGA SELECCIONADO DE HOY ESTÁ CREADO POR: MIGUEL SANTOS, DE VALDEMORO (MADRID)
APRENDE LOS SECRETOS DEL MANGA
Revista ¡DIBUS!
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona
MIGUEL HA DIBUJADO UN MANGA DE LUCHA ENTRE SEITO Y... ¡PIKACHU!
VAYA, NOS HEMOS QUEDADO SIN SABER QUIÉN GANA.
(AUNQUE SEITO DICE QUE VA A SER ÉL, CLARO)
CHICOS, VUESTROS MANGAS Y DIBUJOS SON TODOS FENOMENALES, PERO TENED PACIENCIA SI TARDAN UNOS MESES EN SALIR. ¡HAY MUCHOS!
COMO NO ESTÁ ENTINTADO, QUEDA BIEN QUE SÓLO ESTÉN COLOREADOS LOS PERSONAJES Y ALGÚN QUE OTRO DETALLE. ASÍ EL TEBEO QUEDA MUCHO MÁS CLARO Y SE LEE MEJOR QUE SI LOS FONDOS TAMBIÉN ESTUVIERAN COLOREADOS.
DE TODAS FORMAS, CONVIENE REPASAR EL TEBEO CON TINTA. Y DESPUÉS PASAR LA GOMA POR ENCIMA PARA BORRAR EL LÁPIZ
¡JA, JA, JA! ESTÁ MUY BIEN QUE INVENTES NOMBRES ORIGINALES PARA LAS TÉCNICAS DE LUCHA DE LOS PERSONAJES.
¡Y POR FIN LA GRAN FINAL!
¡SEITO CONTRA PIKACHU!
¡QUE EMPIEZE EL COMBATE!
¡PIKA!
¿!
PIKACHU LE HA ROBADO LA CINTA A SEITO!
¡QUÉ ESTÁ HACIENDO?!
CONTINUA EN 30 DÍAS
PAF
SI PONES DOS SOMBRAS DEBAJO DE LOS PERSONAJES, SE NOTA MÁS QUE ESTÁN POR LOS AIRES.
EL ESPACIO ENTRE LAS VIÑETAS Y EL BORDE DE LA PÁGINA DEBERÍA SER SIEMPRE EL MISMO. POR EJEMPLO, TODAS LAS VIÑETAS DEBERÍAN LLEGAR HASTA LA LÍNEA ROJA.
ESTA LÍNEA ROJA IMAGINARIA SE LLAMA "CAJA".
PARA QUE LA TARIMA QUEDE MEJOR, PUEDES DIBUJAR LAS BALDOSAS DE ALGUNA DE ESTAS DOS MANERAS:
JOOOO, PIKACHU ME HA MANGADO LA CINTA. SNIF-
MIGUEL, NO OLVIDES PONER TU NOMBRE O TU FIRMA EN TUS TEBEOS. ¡ES MUY IMPORTANTE!
EN EL FONDO, PIKACHU Y YO SOMOS MUY BUENOS AMIGOS.
¿VERDAD, PIKACHU? JE, JE
¡PIKA!
EL TABLÓN DE LOS SD
SIGRID AMEDO, CAMPANILLAS, MÁLAGA
JAVIER VALERO CASAL, PONTEVEDRA
MIGUEL ÁNGEL ALONSO GARCÍA, A CORUÑA
ALEJANDRO TORRES URQUIJO, LEÓN
JOANA MARTÍN ESCUDERO, VALLADOLID
LOBEZNO
ROGER SOLER CERDANYOLA, VALLÉS
RAFAEL MARTOS LUQUE, JAÉN

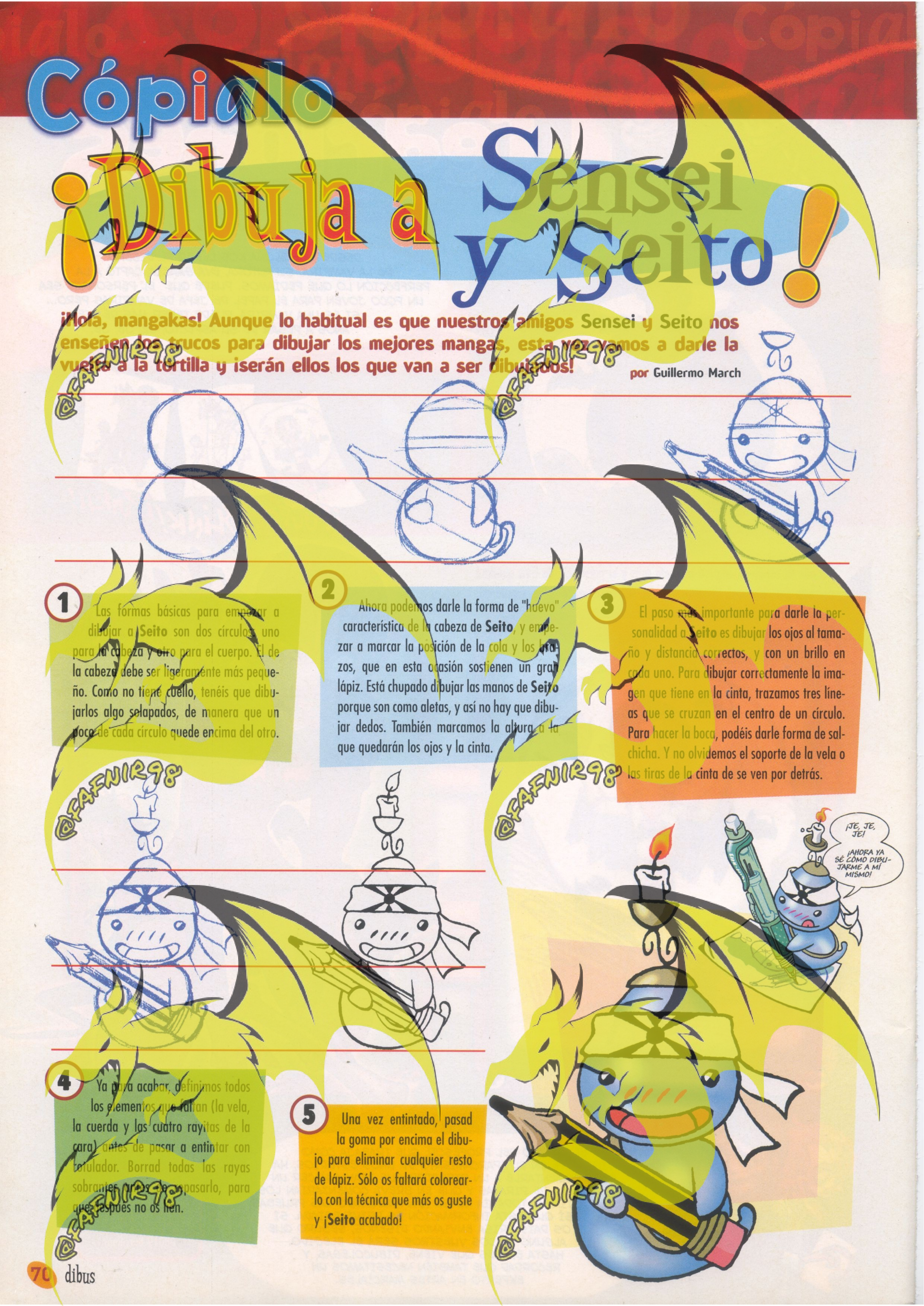

Catálogo de DIBUJANTES
EL DIBUJANTE DE MANGA
por Amade
De su último viaje a Japón, el dibujante manga se trajo este precioso rotulador pincel. Con él puede conseguir trazos increíbles sin tener que mojar- mente en el tintero.
El pr es que las recargas de este aparati- no se venden en Japón y no tuvo la previsión comprar más...
CUANDO TENÍA CINCO AÑOS, EL DIBUJANTE DE ESTE MES TUVO UNA PREMONICIÓN SOBRE SU FUTURO MIENTRAS VEÍA UN EPISODIO DE HEIDI. SE IMAGINÓ A SÍ MISMO TRABAJANDO COMO PASTOR DE OVEJAS. MENOS MAL QUE SE EQUIVOCÓ, PORQUE SI NO, EL MUNDO DEL MANGA SE HUBIESE PERDIDO UN GRAN ARTISTA.
Pikachu es la mascota de nuestro dibujante. En realidad se trata de un ratón blanco al cual obliga a disfrazarse del famoso Pokémon. El pobre animal está un poco harto de la situación, no es que le moleste disfrazarse, pero a él lo que le molan son los superhéroes.
El que fue maestro de nuestro dibujante le regaló esta carpeta. Ésta su vez maestro de su maestro y al maestro de éste. Los oríge- de tal objeto se pierden en el tiempo, pero tras la personal decoración de su actual propietario, sólo tendrá futuro si el siguiente propietario es amante del manga.
El Mazinguer de oro. Con su primer sueldo, nuestro dibujante le encargó a un joyero que le hiciese este colgante. Se le supone un gran valor sentimental y económico (es de oro macizo) pero su valor estético puede ser puesto en duda... y es que por mucho que nos guste MAZINGUER Z, como joya, no sé, no sé...
¿QUÉ MANGAS DIBUJAS? ¿ERES SASTRE?
NO ABUELA, SOY DIBUJANTE DE MANGA.
¿PERO CUÁL DIBUJAS, LA MANGA DEL MAR MENOR?
QUE NO ABUELA, DIBUJO MANGAS JAPONESES.
AY NENE, ¿Y NO DIBUJAS CHALECOS? CON LO MONOS QUE SON.
SOY DIBUJANTE DE HISTORIETAS, DE CÓMICS, DE TEBEOS.
HABER EMPEZADO POR AHÍ...PERO...¿Y TRABAJAR, DE QUE TRABAJAS?


Dibu Creaciones
DESDE BARCELONA NOS LLEGÓ EL DISEÑO DE LA VAMPIRA. SU AUTORA, EVA GARCÍA, CAPTÓ A LA PERFECCIÓN LO QUE PEDÍAMOS. PUEDE QUE EL PERSONAJE SEA UN POCO JOVEN PARA EL PAPEL DE JEFA DE VAMPIRAS PERO... SI ES UNA VAMPIRA, PUEDE TENER MÁS DE CIEN AÑOS A PESAR DE SU ASPECTO, JE, JE, JE.
¡PUUFF!
¡PUNCH!
Un par de retoques, alguna mascota más y el personaje de Eva quedará perfecto para el papel. Vuestros trabajos son cada vez mejores, seguid así.
EL CUÑADO DEL PROFESOR, QUE TRABAJA COMO VIGILANTE EN EL APARCAMIENTO DE UNOS ESTUDIOS, HA OÍDO COMENTARLE A UN DIRECTOR QUE IBAN A HACER UN VIDEOJUEGO DE PIRATAS Y QUE EN BREVE COMENZARÁN LOS CASTINGS. TODAVÍA NO SE HAN ANUNCIADO LAS PRUEBAS, ASÍ QUE ESTA INFORMACIÓN ES PRIVILEGIADA. SI OS DAIS PRISA ENVIANDO DISEÑOS, SEGURO QUE ALGUNO DE LOS VUESTROS SERÁ EL ELEGIDO. HASTA EL MES QUE VIENE, DIBUCOLEGAS, Y RECORDAD QUE TAMBIÉN NECESITAMOS UN EXPERTO EN ARTES MARCIALES.
Ya sabéis que estamos en:
DIBUCREACIONES
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Dibuja a Sensei y Seito!

¡Hola, mangakas! Aunque lo habitual es que nuestros amigos Sensei y Seito nos enseñen los trucos para dibujar los mejores mangas, esta vez vamos a darle la vuelta a la tortilla y ¡serán ellos los que van a ser dibujados!

por Guillermo March



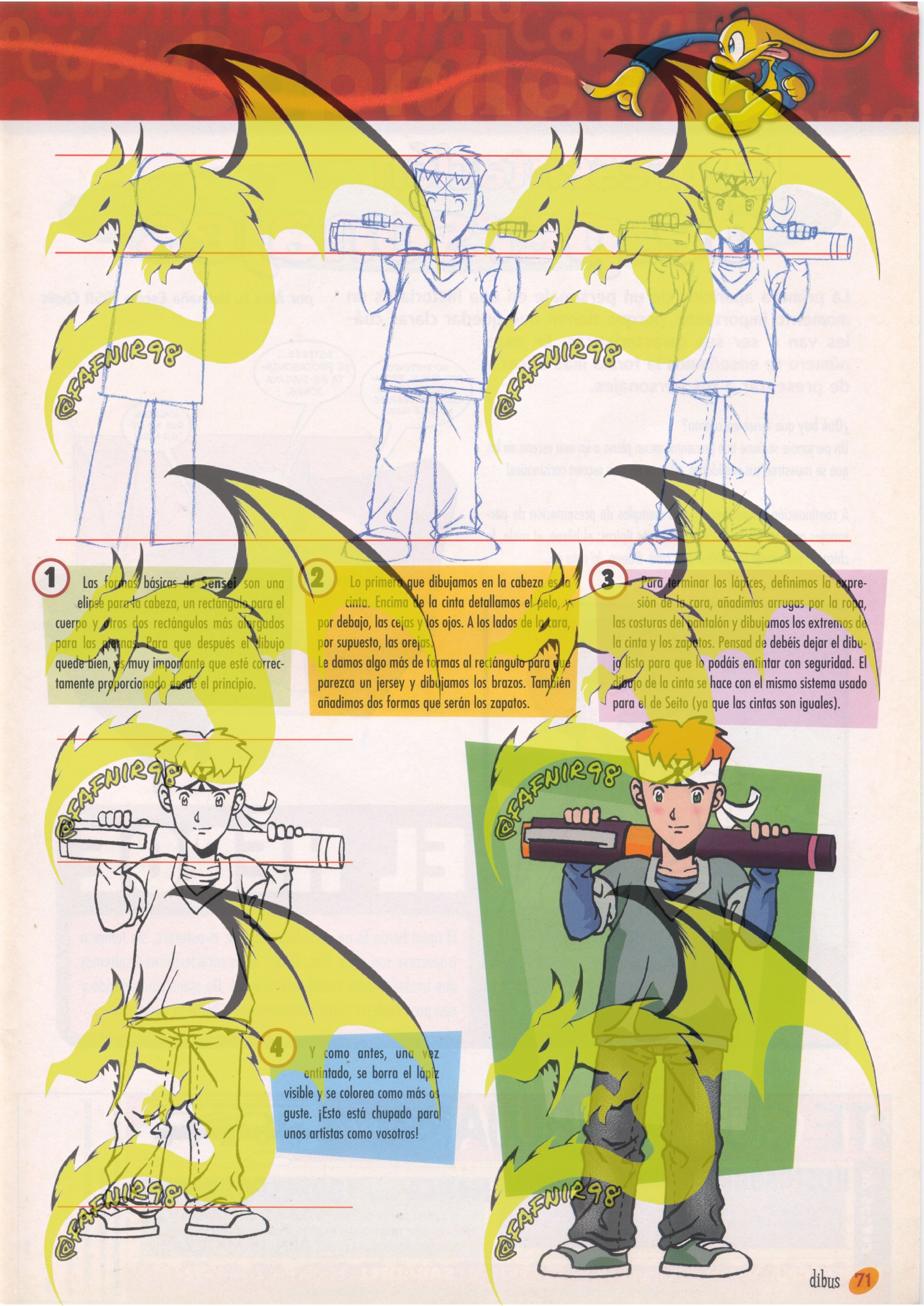
1 Las formas básicas para empezar a dibujar a **Seito** son dos círculos: uno para la cabeza y otro para el cuerpo. El de la cabeza debe ser ligeramente más pequeño. Como no tiene cuello, tenéis que dibujarlos algo solapados, de manera que un poco de cada círculo quede encima del otro.

2 Ahora podemos darle la forma de "huevo" característica de la cabeza de **Seito**, y empezar a marcar la posición de la cola y los brazos, que en esta ocasión sostienen un gran lápiz. Está chupado dibujar las manos de **Seito** porque son como aletas, y así no hay que dibujar dedos. También marcamos la altura a la que quedarán los ojos y la cinta.

3 El paso más importante para darle la personalidad a **Seito** es dibujar los ojos al tamaño y distancia correctos, y con un brillo en cada uno. Para dibujar correctamente la imagen que tiene en la cinta, trazamos tres líneas que se cruzan en el centro de un círculo. Para hacer la boca, podéis darle forma de salchicha. Y no olvidemos el soporte de la vela o las tiras de la cinta de se ven por detrás.

4 Ya para acabar, definimos todos los elementos que faltan (la vela, la cuerda y las cuatro rayitas de la cara) antes de pasar a entintar con rotulador. Borrad todas las rayas sobrantes antes de repasarlo, para que después no os líen.

5 Una vez entintado, pasad la goma por encima el dibujo para eliminar cualquier resto de lápiz. Sólo os faltará colorearlo con la técnica que más os guste y ¡**Seito** acabado!



1 Las formas básicas de **Sensei** son una elipse para la cabeza, un rectángulo para el cuerpo y otros dos rectángulos más alargados para las piernas. Para que después el dibujo quede bien, es muy importante que esté correctamente proporcionado desde el principio.

2 Lo primero que dibujamos en la cabeza es la cinta. Encima de la cinta detallamos el pelo, y, por debajo, las cejas y los ojos. A los lados de la cara, por supuesto, las orejas.
Le damos algo más de formas al rectángulo para que parezca un jersey y dibujamos los brazos. También añadimos dos formas que serán los zapatos.

3 Para terminar los lápices, definimos la expresión de la cara, añadimos arrugas por la ropa, las costuras del pantalón y dibujamos los extremos de la cinta y los zapatos. Pensad de debéis dejar el dibujo listo para que lo podáis entintar con seguridad. El dibujo de la cinta se hace con el mismo sistema usado para el de Seito (ya que las cintas son iguales).

4 Y como antes, una vez entintado, se borra el lápiz visible y se colorea como más os guste. ¡Esto está chupado para unos artistas como vosotros!



La presentación de personajes

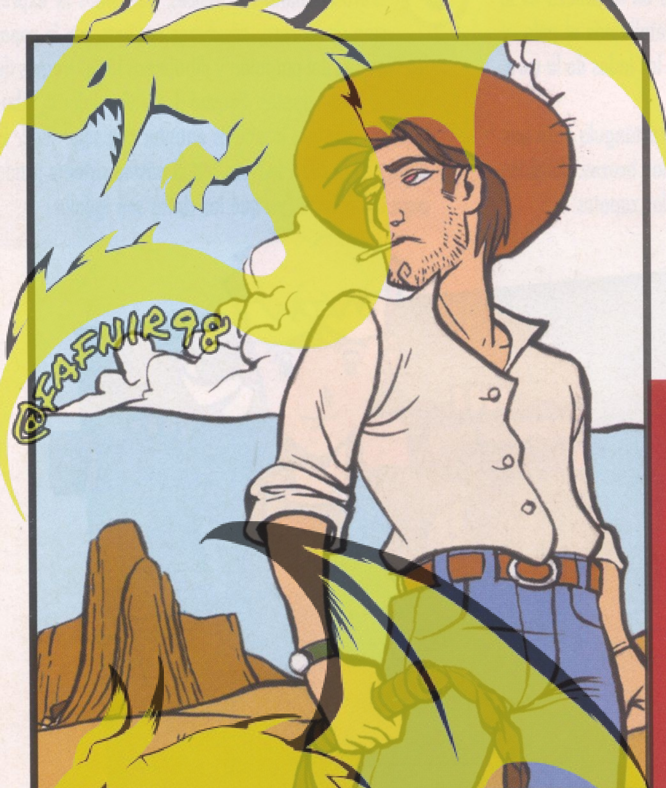
La primera aparición de un personaje en una historia es un momento importante, porque tienen que quedar claras cuáles van a ser sus características. En este número te enseñamos la forma más eficaz de presentar a tus personajes.

por Àlex R. Balmaña Escola JOSO Cómic



¿Qué hay que tener en cuenta?
Un personaje se tiene que presentar en un plano o en una escena en las que se muestren sus cualidades. ¡Piensa en una escena carismática!

A continuación encontrarás varios ejemplos de presentación de personajes estereotipados, es decir, los más típicos: el héroe, el malo, la chica, el personaje simpático y la rata. Bueno, la rata no.



EL HÉROE

El típico héroe es un personaje valiente, aventurero, sin temor a tropezarse con un T. Rex. Dadas estas características tendremos que trasladar estas cualidades al papel. Un plano contrapicado y una pose chulesca serán suficientes para dar esta sensación.

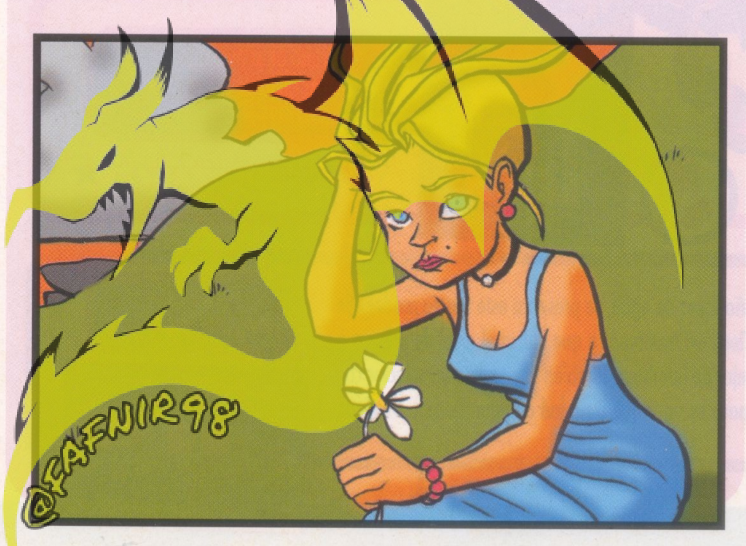
EL MALO

Antes que nada tendremos que distinguir entre dos tipos de malo: el maléfico y el poderoso. El primero basa su maldad en su inteligencia, es débil y repulsivo; un picado nos indicarará que es poca cosa, pero no te fíes...
El segundo es un personaje poderoso, con mucha fuerza física. Esto lo vamos a solucionar con un contrapicado, que queda muy amenazante.



LA CHICA

Tradicionalmente, la chica siempre ha sido un personaje bondadoso, inocente y bello. Estas cualidades se pueden reflejar con un plano de composición relajada y en una postura que muestre delicadeza.





EL SIMPÁTICO

El personaje simpático puede ser gracioso básicamente por dos motivos: por sus ingeniosos comentarios o por su torpeza. Presentarlo haciendo una de las suyas va a ser realmente eficaz.





SNOOPY Y CARLITOS 35: ¡A POR ELLOS!



La ficha

SNOOPY Y CARLITOS 35: ¡A POR ELLOS!

AUTOR: Charles Schultz.
EDITA: Norma Editorial.
PRECIO: 950 ptas.

Valoración:

EL CLAN, SEGUNDA PARTE.
LAS HISTORIAS DE KU Y MANA

Nos situamos en África, hace doscientos mil años. Asistimos a la emocionante historia de los primeros seres humanos. Las primeras tribus desarrollan el lenguaje y las artes. También aprenden que la naturaleza es una fuerza muy superior a ellos y empiezan a adorar algunos símbolos, como la cabeza de cocodrilo.

AUTOR: Peter Dickinson.
EDITA: Salamandra.
PRECIO: 1.900 ptas.

Valoración:





GARFIELD 43: ¡BUEN PROVECHO!

La ficha

GARFIELD 43: ¡BUEN PROVECHO!

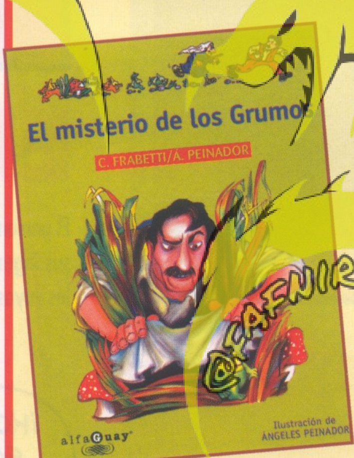
AUTOR: Jim Davis.
EDITA: Norma Editorial.
PRECIO: 950 ptas.

Valoración:





EL MISTERIO DE LOS GRUMOS



Los Grumos son unos personajes simpáticos e inteligentes que viven bajo tierra, cerca de las lagunas. De lejos parecen ranas, pero si uno se fija bien, caminan de pie y tienen uno o dos cuernos sobre la cabeza. Descubre su particular mundo a través de este libro lleno de ilustraciones sin par. Tienes un dibujo casi en cada página.

AUTOR: Carlo Frabetti y Ángeles Peinador.
COLECCIÓN: Alfaguay.
EDITA: Alfaguara.
PRECIO: 1.400 ptas.

Valoración:

HARRY POTTER EN HOGWARTS



CUADERNO DE ACTIVIDADES
EDITA: Ediciones B.
PRECIO: 495 ptas.

Valoración:

PISTOLA DE AGUA SUPER SOAKER XP 310

Para los expertos en cañonazos de agua, se presenta este nuevo modelo de superpistola acuática. Tiene un manómetro que indica el nivel de presión y avisa cuándo se debe dejar de bombear. También dispone de un selector con dos boquillas de agua para escoger qué cantidad de agua se quiere lanzar.

Hasbro
PRECIO: 2.650 ptas.



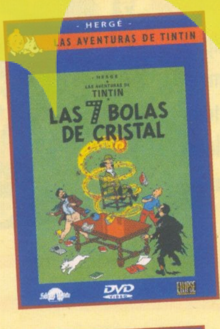


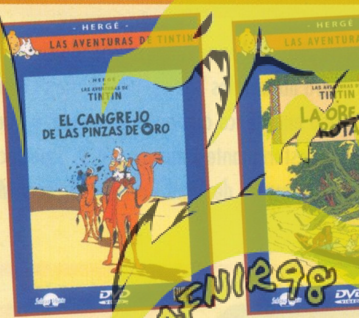
COLECCIÓN TINTÍN

DVD

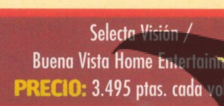
Ya tienes 8 volúmenes con las aventuras de **Tintín**, **Milú** y el **Capitán Haddock** en DVD: LAS 7 BOLAS DE CRISTAL, EL CANGREJO DE LAS PINZAS DE ORO, EL SECRETO DEL UNICORNIO, LA ISLA NEGRA, EL CETRO DE OTTOKAR, LOS CIGARROS DEL FARAÓN, EL LOTO AZUL y LA OREJA ROTA. ¡[illegible] aventuras! Además, el DVD incluye galería de imágenes, un documental inédito de 1976, el tintinólogo o trivial de **Tintín**, fichas de personajes y dos idiomas.

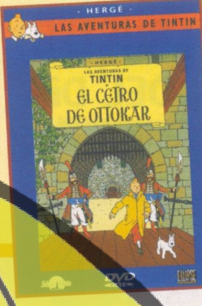
Selecta Visión /
Buena Vista Home Entertainment
PRECIO: 3.495 ptas. cada volumen.

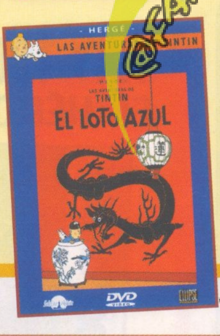




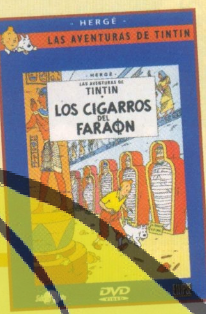












VIDEO GIRL AI vols. 5 y 6

Ai desaparecida / Tristeza - Ai - Amor.
Dynamic SK España
PRECIO: 1.995 ptas. cada volumen.

ARC THE LAD vol. 9

Dynamic Iberia / Selecta Visión
Buena Vista Home Entertainment
PRECIO: 1.995 ptas.

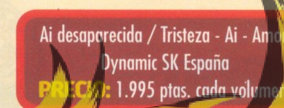


SHIN GETTER ROBOT vols. 6 y 7





Dynamic SK España
PRECIO: 1.995 ptas. cada volumen.



GAME BOY ADVANCE



Esta consola portátil es la magnífica sucesora de la exitosa **Game Boy Color**. Con sus 32 bits y una pantalla más grande que la de su predecesora, se convierte en la consola portátil imprescindible para las vacaciones. Esta nueva máquina puede representar en pantalla 32.000 colores (500 veces más que la GBC) y se pueden ver en ella efectos 3D. Hay dos botones nuevos, L y R para nuevos movimientos.





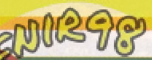
RAYMAN ADVANCE

El aventurero **Rayman** se pasa a la **Game Boy Advance**, aprovechando sus múltiples ventajas. En el nuevo juego, **Rayman** deberá librar a los **Toons**, unos bichejos que mantienen el equilibrio gravitatorio de un núcleo energético que ha sido robado, y que también debe recuperar. 62 niveles, 6 mundos desternillantes, nuevos y más espectaculares vehículos para **Rayman**... y los impagables malos de final de fase: **Space Mama**, **Moskito**, **Mr. Sax**... y muchos más.





Rayman Advance
Ubi Soft
Game Boy Advance



POKÉMON PIKACHU COLOR

Este podómetro es el complemento ideal para los juegos de **Pokémon Oro** y **Plata** para **GBC**. Puedes conectar el podómetro a la **GBC** y conseguir cosas como los "regalos misteriosos". Cuantos más pasos des, más regalos obtendrás. Además, se incluye un nuevo minijuego, en el que tendrás que demostrar tus habilidades adivinatorias. Si te cansas de andar, **Pikachu** puede observar la puesta de sol, o jugar a los videojuegos, componer melodías y... ¡hacer surf!

Pokémon
Pikachu Color
Nintendo

TINY TOON BUSTER, EL HÉROE DEL DÍA



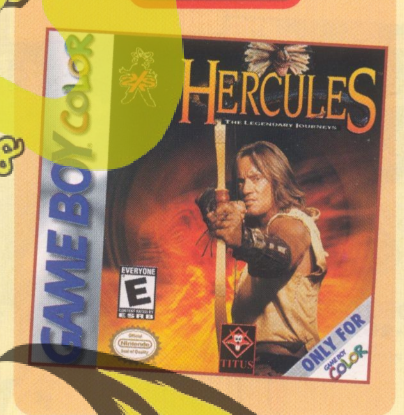
Los **Tiny Toons** acostumbran a estar alegres, pero siempre hay algún que otro envidioso que les hace de vez en cuando alguna que otra jugarreta. Lo que no esperan es que... ¡esos angelitos sepan defenderse de maravilla! El terrible **Max** ha secuestrado a todas las estrellas de los dibujos animados. Pero el valiente (y pequeño) **Buster** está dispuesto a salvar a sus amigos superando todos los niveles que se le pongan por delante.

Tiny Toon Buster, el héroe del día
Virgin Interactive
Game Boy Color

HÉRCULES

En el juego eres el mítico **Hércules** y debes realizar una serie de peligrosas pruebas para probar a la raza humana (sin la cual los dioses no existirían) que eres un dios; si lo consigues tendrás acceso al Olimpo, el monte sagrado en el que viven los dioses, entre ellos **Zeus**, tu progenitor en el juego.

Hércules
Virgin Interactive
Game Boy Color





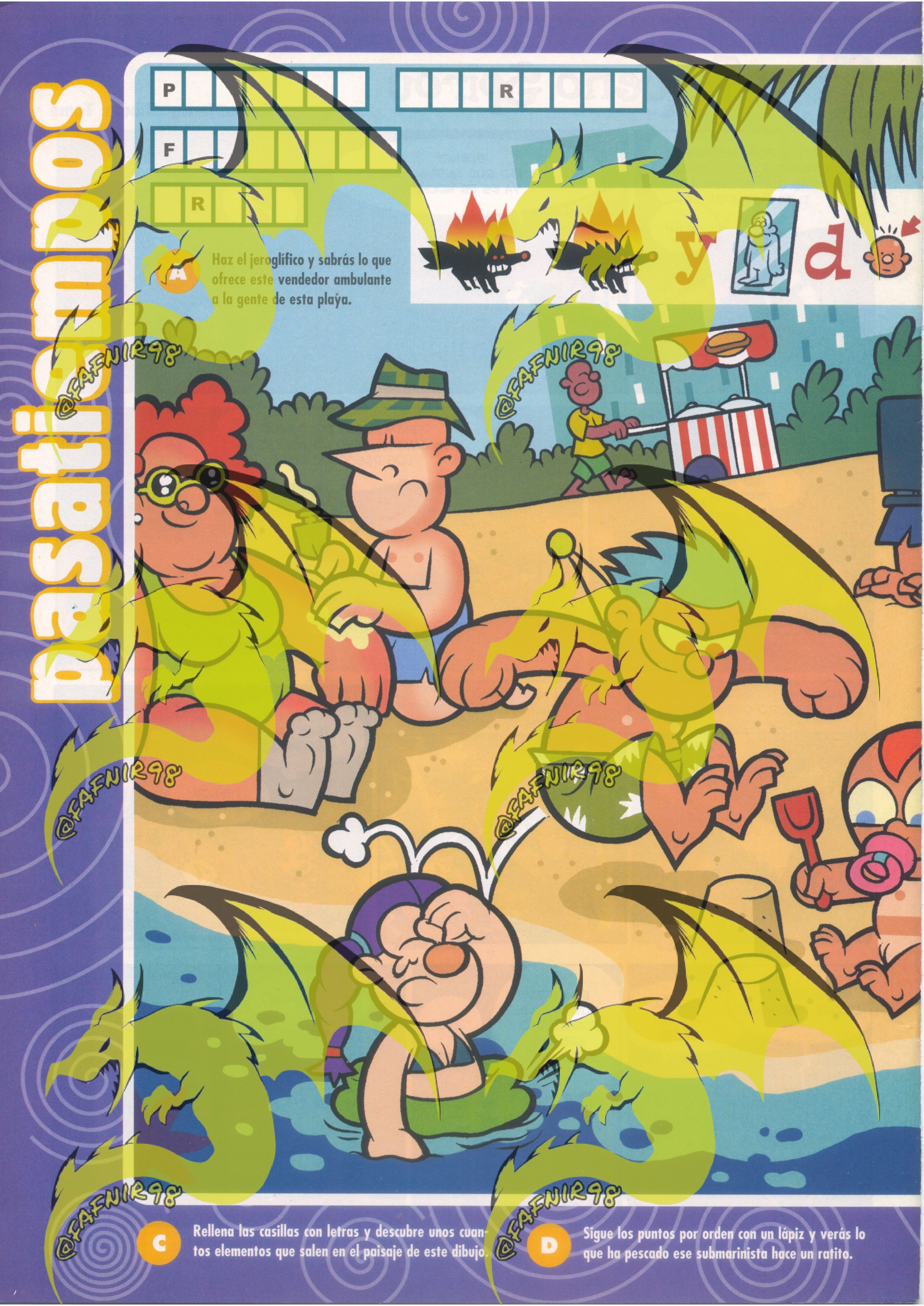


BANJO-TOOIE

Banjo Tooie
Nintendo
Nintendo 64

Banjo y **Kazooie** son, respectivamente, un un oso chistoso y un pájaro tropical la mar de listo. Se puede llevar a los dos personajes por separado a través de los 9 mundos que tiene el juego. También hay 14 juegos multijugador y 10 minijuegos. La pareja protagonista debe enfrentarse a la bruja **Gruntilda** y sus hermanas **Mingella** y **Blobbelda**. Mucha acción para la segunda parte de un juego de plataformas que empezó su andadura en 1998. **Mumbo Jumbo**, el chamán, acompañará a **Banjo** y a **Kazooie** durante su viaje. ¡Descubre los poderosos hechizos que pueden ayudarte a superar el juego! Además, **Banjo** y **Kazooie** pueden transformarse en otros animales o en objetos de lo más extravagante como por ejemplo, una lavadora.


El Pequeño Spirou
Guión: Janry Dibujo: Tome
GRACIAS POR HABERME ACOMPAÑADO A CASA... ¡AHORA TENDRÁS QUE VOLVER A LA TUYA ANDANDO!
¡BAH!
¡BUENO! ¡TENGO QUE ENTRAR, QUE YA ES DE NOCHE!
!
DE PRONTO, LA REALIDAD SE IMPUSO. ERA NOCHE OSCURA...
¡VAYA, ME HE PERDIDO!
TAP TAP TAP TAP
¡TENDRÍA QUE PREGUNTAR EL CAMINO, PERO NO ME FÍO DE LOS DESCONOCIDOS!
SE CUENTAN TANTAS COSAS. EL CARNICERO QUE TROCEABA A LOS NIÑOS...
LA VIEJA FARMACEÚTICA QUE REGALABA BOMBONES RELLENOS DE MATARRATAS.
BOMBON
¡AH! ¡ÉSE PARECE SIMPÁTICO!
¡SEÑOR!
?
ME HE PERDIDO. ¿PUEDE AYUDARME?
¡CLARO QUE SÍ, HIJO!
ES USTED MUY AMABLE. POR CIERTO, ¿DE QUÉ TRABAJA?
¿YO?
SOY DENTISTA.
63
@FAFNIR98


pasatiempos
P
R
F
R
A
Haz el jeroglífico y sabrás lo que ofrece este vendedor ambulante a la gente de esta playa.
y
d
@FAFNIR98
C
Rellena las casillas con letras y descubre unos cuantos elementos que salen en el paisaje de este dibujo.
D
Sigue los puntos por orden con un lápiz y verás lo que ha pescado ese submarinista hace un ratito.



Álex Fito
D
¿Sabrás decir cuántas ventanas están apagadas y cuántas encendidas en estos hoteles de la costa?
L
B
E
A ver si encuentras 6 elementos que ha dibujado el autor que no son para nada habituales en un paisaje de playa...


David Ramírez
DINOKID DINOKID
ESTO NO HA SIDO UNA BUENA IDEA...
HIPO.
AH.
SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS
A) PERRITOS CALIENTES Y HELADO DE COCO.
B) 48 ENCENDIDAS Y 33 APAGADAS.
C) ESTRELLA, PALMERA, TUBO, FLOTADOR, BOTELLA, ARENA.
D) UN PEZ ESPADA.
E) PINGÜINO, BOTAS DE MONTAÑA, GALLO, BUFANDA, ORDENADOR, SOMBRERO.
¡Dibus! Nº 18
¡NO TE PIERDAS TU CITA CON ¡DIBUS! DENTRO DE 30 DÍAS!
¡Dibulocuras!
el CONSULTORIO del Dr. Frank FURTH
Profesor, si los niños vienen de París, ¿por qué no sabemos hablar francés?
Je ne sais pas.
?
¿Es necesario hacer deporte?
Eso dicen los médicos. Lo bueno es que es de las pocas cosas necesarias que además es divertida. Todo lo contrario que trabajar.
LA FRASE
"¡Dios qué buen vasallo, si óbviese buen señor!" (¡Dios, que buen vasallo si tuviese buen señor!) Esta es la frase más conocida del Poema del Mío Cid. Se halla al principio del primero de los tres cantares que componen la obra, "El Destierro del Cid". En éste, el noble castellano Rodrigo Díaz de Vivar es desterrado por el rey de Castilla, Alfonso VI. Los habitantes de Burgos le dicen esta frase al Cid cuando pasa por su ciudad con los suyos que han querido acompañarle, rumbo del destierro. Como veis, la conflictividad en las relaciones laborales no es algo que se da solamente en la actualidad. Por cierto, queda claro que el rey Alfonso VI era partidario del despido libre. Echó al Cid de Castilla [illegible] indemni- [illegible] ni subsidio de paro.
@FAFNIR98



AHORA NECESITAS
ENERGÍA
PARA 2
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
Así que... ¡muévete!
Lleva a Pikachu contigo a todas partes. Tu nuevo podómetro, no sólo cuenta tus pasos y te muestra nuevas imágenes de Pikachu a todo color, sino que además incluye un minijuego y reloj con alarma.
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. /JUPITER Nintendo, Pokémon and characters names are trademark of Nintendo © 2001 Nintendo.
COLOR
POKéMON PIKACHU™
Compatible con Pokémon Oro y Plata.
POKéMON
PIKACHU™ COLOR
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
Cuanto más te muevas, más contento se pondrá Pikachu.


Tweenies™
los vídeos
¡ya a la venta el nuevo vídeo!
Tweenies
¡Es hora de cantar!
2
PVP recomendado 1.995
¡Vuelven los Tweenies con nuevas canciones!
completa tu colección
Listos para Jugar con los Tweenies
Tweenies ¡Es hora de cantar!
con 23 divertidas canciones
Tweenies Nuestros amigos los animales
Películas inéditas en TV.
Family Video
BBC
ESCANEO REALIZADO POR @ FAENIR98
Tweenies © BBC 1998
© BBC Worldwide Limited 2001. Tweenies ha sido producido por Tell-Tale Productions para BBC.